Nintendo Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro

09/16 · Ausgabe 233 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 09

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

AUF 20 SEITEN!

Pokémon GO

Test & Tipps zum Mega-Erfolg für Smartphones

DER METROID REPORT

12 SEITEN METROID PUR!

- Einst eine von Nintendos Top-Reihen, inzwischen sträflich vernachlässigt – die Kultserie im ausführlichen Report
- Metroid Prime: Federation Force für 3DS erstmals gespielt – besser als gedacht!

MINI-NES

Aus Alt mach Neu: Alle Infos zur charmanten Retro-Konsole

NINTENDO WARS

Großes Retro-Feature zur Strategie-Reihe: Von den NES-Anfängen bis Advance Wars

GRATIS IM HEFT!
Gamescom-Guide 2016

powered by ICY BOX point 4U2 PLAY WWW.4U2PLAY.DE Rheinwerk

KOSTENLOSE 16-seitige Leseprobe am Stand!*

18.-21. August 2016

BESUCHT UNS AUF DER GAMESCOM!

PC Games · play4 · buffed · PC Games MMORE · PC Games Hardware · GAMES AKTUELL · making games · N-ZONE · XBG ONE GAMES

Kommt zu unserer

Leserlounge in Halle 8, C028

und macht es euch gemütlich!

Unsere treuen Abonnenten dürfen sich auf ein nettes Geschenk freuen. Bringt den Coupon, der dieser Ausgabe beiliegt, ausgefüllt zum Stand mit und holt euch euer Treue-Goodie!*

* Nur solange Vorrat reicht! Wenn Vorrat aufgebraucht, kein Anspruch auf Ersatz

Noch kein Abonnent? Jetzt noch schnell ändern unter **shop.computec.de** und Auftragsbestätigung mit zum Stand bringen.

powered by ICY BOX point 4U2 PLAY WWW.4U2PLAY.DE Rheinwerk

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Egal wo man in den letzten Wochen hinging oder auf welche Seiten man online gesurft hat, überall schien sich alles nur um ein Thema zu drehen: *Pokémon Go*. Mit der Smartphone-Umsetzung der Taschenmonster-Jagd gelang den *Pokémon*-Machern ein ganz großer Erfolg, der Mitte Juli zu einem Hype führte, der sogar an das große *Pokémon*-Fieber Ende der 80er-Jahre erinnert. Natürlich widmen auch wir uns ausführlich dem wichtigsten Spiele-Thema dieses Sommers, und das auf sagenhaften 20 Seiten! Im Test klären wir, wie gut die Pokémon-Hatz auf dem Handy funktioniert und welche Features Entwickler Niantic unbedingt noch nachlegen sollte. Außerdem verraten wir euch in unseren Tipps & Tricks zum Spiel, wie ihr optimal Pokémon fangt, möglichst schnell Erfahrungspunkte im Spiel anhäufen könnt, zum Meister der Arena-Kämpfe werdet und welche Taschenmonster am besten für die Eroberung von Arenen geeignet sind.

Wie so oft bringt der Sommer auch dieses Jahr nicht nur hohe Temperaturen mit sich, sondern eben auch das typische Sommerloch. Abgesehen von Downloadspielen erreichte uns kein einziger Titel für Wii U und 3DS, den wir hätten testen können. Doch wir haben uns natürlich nicht lumpen lassen und diese Gelegenheit kurzerhand genutzt, um umfangreiche Specials auf die Beine zu stellen. Wie ihr auf dem Cover sicher schon gelesen habt, kommen vor allem *Metroid*-Fans in dieser Ausgabe voll auf ihre Kosten. Zum einen beleuchten wir in unserer großen Reportage die gesamte Reihe mit all ihren schönen Höhepunkten wie *Super Metroid* oder der *Metroid Prime*-Trilogie. Zum anderen hatten wie die Gelegenheit, *Metroid Prime: Federation Force* für 3DS mehrere Stunden lang zu spielen, und verraten in unserer Vorschau, was ihr von dem Spin-off erwarten könnt.

Weitere Vorschauen umfassen ein brandneues *Sonic*-Spiel für Nintendos nächste Konsole NX, ein neues *Layton*-Spiel für 3DS und einen geistigen Nachfolger zu *Wave Race 64* namens *Aqua Moto Race Utopia*. Einen weiteren Höhepunkt dieser Ausgabe bildet unser großes Retro-Feature zur *Nintendo Wars*-Reihe mit dem Schwerpunkt auf dem bisherigen Serien-Highlight *Advance Wars*. Und zu guter Letzt haben wir wie gewohnt viel Platz für unsere Community-Rubrik eingeräumt, in der unsere Leser tatkräftig zu Wort kommen.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

DER GROSSE METROID-REPORT (Reportage)

Seite 12

***Metroid* zählt zu Nintendos wichtigsten Reihen. Doch wieso eigentlich?**

POKÉMON GO (Test & Tipps)

Seite 36 + 70

Alles, was ihr zum Mega-Hit für Smartphones wissen müsst!

NINTENDO CLASSIC MINI: NES (Special)

Seite 66

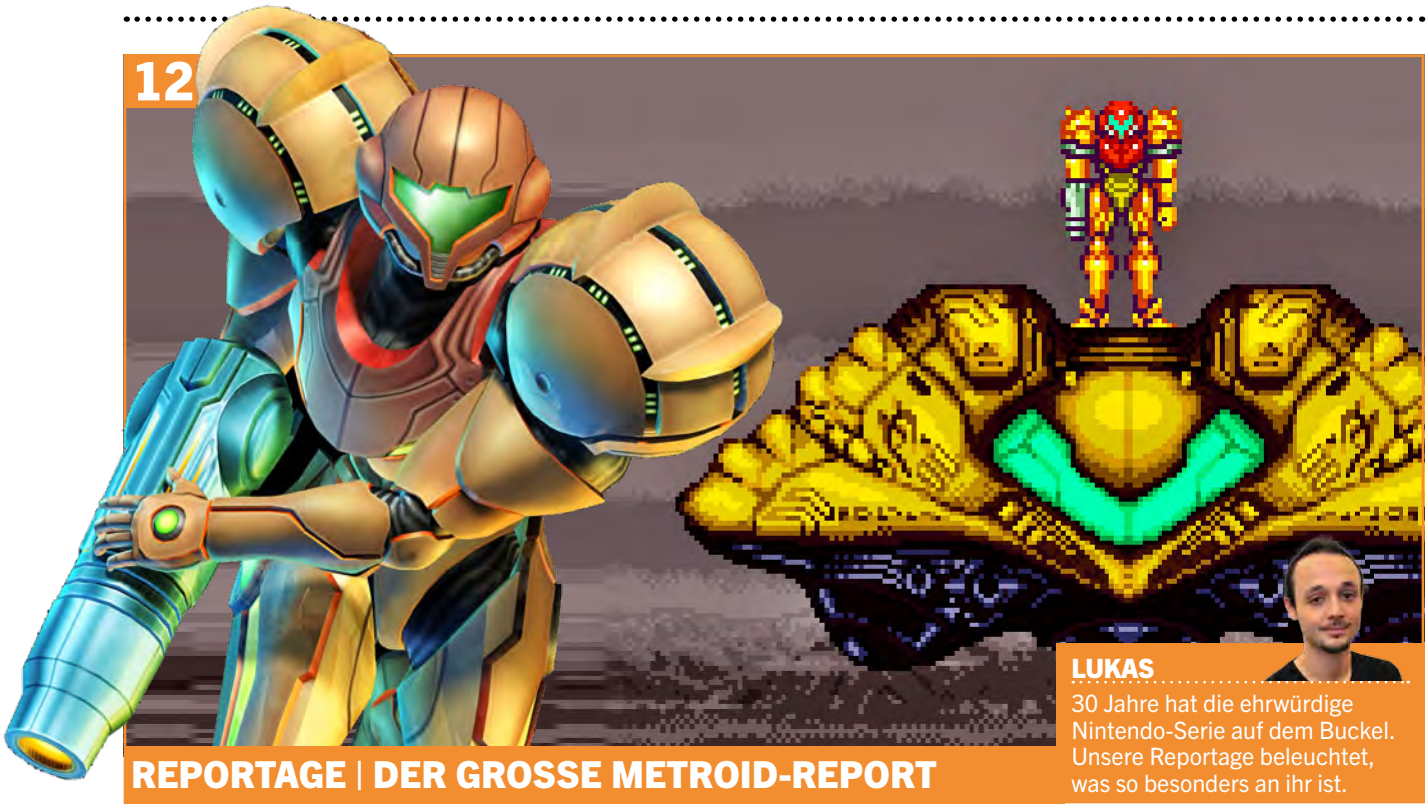
Genial: Nintendos erste Konsole als Mini-Variante neu aufgelegt.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Artikel, den jeder machen wollte:**
  Das meiste Interesse in der Redaktion hatte diesmal kein Test (gut, davon gibt's dieses Mal ja auch nur einen einzigen im Heft), sondern die Reportage zur *Metroid*-Reihe. Daran merkt man, wie viele große *Metroid*-Fans wir in der N-ZONE-Redaktion haben.
- **Kraftakt des Monats:**
  Parallel zu dieser Ausgabe musste die Redaktion auch ein Sonderheft zum Thema *Pokémon Go* stemmen. Um das zu ermöglichen, wurden zahlreiche Nacht- und Wochenendschichten dafür geschoben, doch das Ergebniss kann sich auf alle Fälle sehen lassen. Schaut es euch doch mal an!
- **Das Gamescom-Zeitparadoxon:**
  Je nachdem, wann ihr diese Ausgabe in Händen haltet, findet unser Lesertreffen auf der Gamescom entweder in ein paar Tagen statt oder hat kürzlich bereits stattgefunden. Folglich freuen wir uns wahlweise darauf, einige von euch auf der Messe zu sehen beziehungsweise einige von euch auf der Messe getroffen zu haben!

DAS TEAM

HEFTINHALT 09/2016



LUKAS
30 Jahre hat die ehrwürdige Nintendo-Serie auf dem Buckel. Unsere Reportage beleuchtet, was so besonders an ihr ist.

REPORTAGE | DER GROSSE METROID-REPORT

START
Editorial ... 03
Heftinhalt ... 04
Magazin ... 06

VORSCHAU
Most Wanted & Charts ... 20

3DS
Lady Layton: The Millionaire Ariadone's Conspiracy ... 29
Metroid Prime: Federation Force ... 22

Wii U
Aqua Moto Racing Utopia ... 26

NX
Project Sonic ... 28

TEST
Das Team ... 31
Meinungsmache ... 32
Release-Termine ... 34
So testen wir ... 30
Top-Spiele ... 44

Wii U
Buddy & Me: Dream Edition (eShop) ... 52
Der Schattenläufer (VC) ... 55
Hot Rod Racer (eShop) ... 56
New Adventure Island (eShop) ... 57
R-Type (VC) ... 57

3DS
Adventure Labyrinth Story (eShop) ... 53
Mega Man 7 (VC) ... 54
Mega Man X (VC) ... 54
Ninja Smasher! (eShop) ... 56
Super Street Fighter II: The New Challengers (VC) ... 53

Mobile
Pokémon Go
- Test ... 36
- Noch lange nicht perfekt: Diese Features braucht Pokémon Go noch. ... 40

ONLINE
Nintendo eShop ... 52

REPORTAGE & SPECIAL
Der große Metroid-Report ... 12
Nintendo Classic Mini: Nintendo Entertainment System ... 66

RETRO
Nintendo Wars ... 58
N-ZONE-Zeitreise ... 64

SERVICE
Carrera Mario-Copter ... 84
Tipps & Tricks – Monster Hunter Generations ... 68
Tipps & Tricks – Pokémon Go
- Pokémon-Fangen leicht gemacht ... 70
- Mehr Saft für Pokémon Go! ... 73
- Schnelle Stufenaufstiege, starke Pokémon ... 74
- So werdet ihr zum Arena-Meister. ... 78

COMMUNITY
Interaktiv ... 86
Leserbriefe ... 92

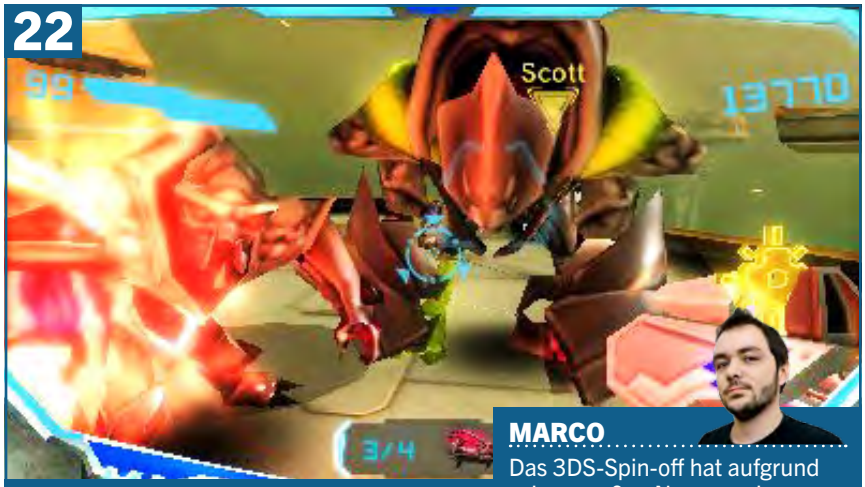
FINALE
Heftvorschau ... 98
Impressum ... 98
Kolumne ... 96

36 + 70

TEST & TIPPS | POKÉMON GO

BEN

Dank *Pokémon Go* ist ein zweiter Mega-Hype zu den Taschenmonstern ausgebrochen. Doch wie gut es die App eigentlich?

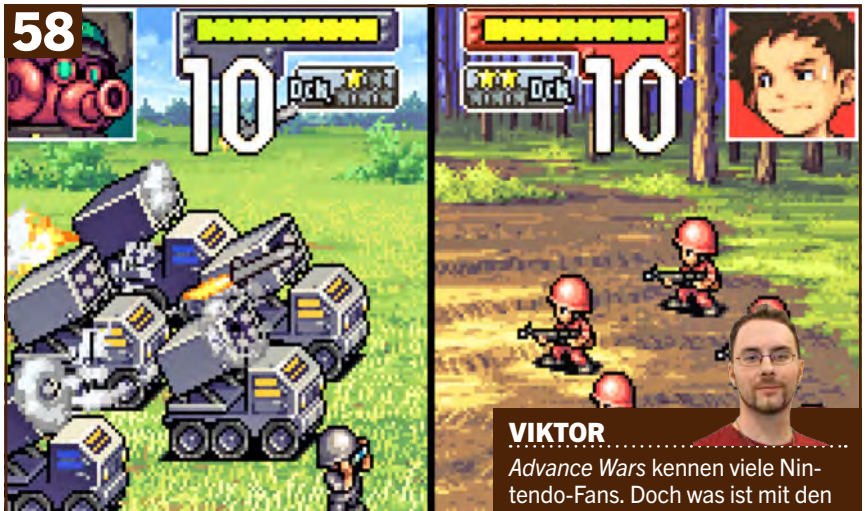


22

VORSCHAU | METROID PRIME: FEDERATION FORCE

MARCO

Das 3DS-Spin-off hat aufgrund seines großen Namens eine schwere Bürde zu tragen. Wir haben es ausprobiert!



58

RETRO | NINTENDO WARS

VIKTOR

Advance Wars kennen viele Nintendo-Fans. Doch was ist mit den Anfängen der Reihe auf dem NES? Lest mehr in unserem Feature!

Alle Titel dieser Ausgabe

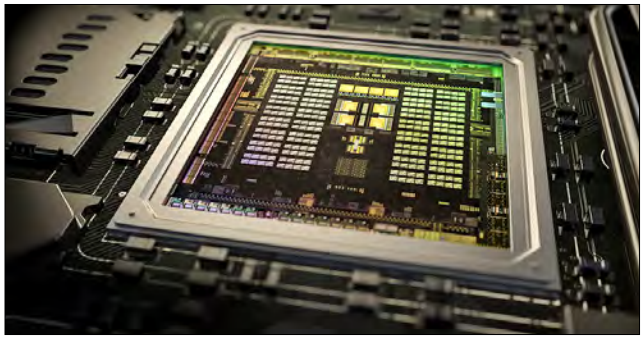
Advance Wars, Retro ... 58
Adventure Labyrinth Story, Online ... 53
Another Metroid 2 Remake, Start ... 07
Aqua Moto Racing Utopia, Vorschau ... 26
Battalion Wars, Retro ... 60
Buddy & Me: Dream Edition, Online ... 52
Darksiders Warmastered, Start ... 08
Der Schattenläufer, Online ... 55
Famicom Wars, Retro ... 58
Fast Racing NEO, Start ... 06
Harvest Moon: Skytree Village, Start ... 11
Hot Rod Racer, Online ... 56
Lady Layton: The Millionaire Ariadone's Conspiracy, Vorschau ... 29
Mega Man 7, Online ... 54
Mega Man X, Online ... 54
Megaton Musashi, Start ... 09
Metroid, Reportage ... 13
Metroid II: Return of Samus, Reportage ... 14
Metroid Fusion, Reportage ... 17
Metroid: Other M, Reportage ... 18
Metroid Prime, Reportage ... 16
Metroid Prime: Corruption, Reportage ... 17
Metroid Prime: Echoes, Reportage ... 17
Metroid Prime: Federation Force, Vorschau ... 22
Metroid: Zero Mission, Reportage ... 18
Monster Hunter Generations, Service ... 68
New Adventure Island, Online ... 57
Ninja Smasher!, Online ... 56
Pokémon Go, Test/Service ... 36/70
Project Sonic, Vorschau ... 28
R-Type, Online ... 57
Shantae and the Pirate's Curse, Start ... 08
Sonic Mania, Vorschau ... 28
Super Metroid, Reportage ... 15
SteamWorld Dig, Start ... 06
SteamWorld Heist, Start ... 06
Super Street Figter II: The New Challengers, Online ... 53
Yo-kai Watch 2, Start ... 09

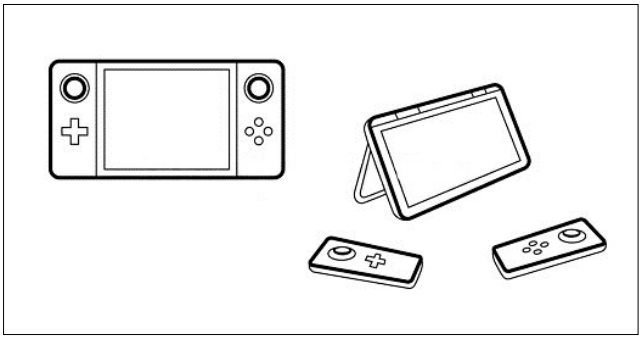
Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

WIRD NX EINE PORTABLE KONSOLE?

Biz Mit Nintendos neuestem Streich werdet ihr auch unterwegs zocken können – sofern die neuesten Gerüchte stimmen.

Wie verschiedene Quellen berichten, wird die neue Nintendo-Konsole ein eigenes Display besitzen – damit könnt ihr dann auch unterwegs spielen, ganz wie mit dem Nintendo 3DS. Zu Hause soll man die Konsole per Dockingstation an einen Fernseher anschließen können. Außerdem sollen sich die Knöpfe links und rechts des Displays als zwei eigenständige Controller entnehmen lassen, um die NX, an einen Fernseher angeschlossen, wie eine normale Heimkonsole nutzen zu können. In technischer Hinsicht wird der aktuelle Mobilprozessor Tegra X1 (links unten) von Nvidia erwartet, den man sonst hauptsächlich in Gaming-Tablets findet. Zudem deuten Warenzeichen im Zusammenhang mit *The Legend of Zelda: Breath of he Wild* darauf hin, dass sich das japanische Unternehmen von Spielediscs wie auf der Wii U verabschiedet und auf Cartridges setzt – so wie beim 3DS. Angeblich soll außerdem keine Abwärtskompatibilität geplant sein. Die neue Konsole soll weiterhin im März 2017 erscheinen, eine offizielle Vorstellung steht aber weiter aus – Gerüchten zufolge soll diese im September 2016 nachgeholt werden. Offenbar steht uns schon kurz nach der Gamescom endlich die große Enthüllung von Nintendos NX bevor.





eSHOP-TITEL ALS RETAIL-VERSION

Wii U Ausgewählte Titel aus dem eShop findet ihr demnächst auch auf Disc im Handel.

Manche Indie-Spiele im Nintendo eShop, auch Nindies genannt, sind so erfolgreich, dass das Unternehmen sie zukünftig noch mal als Disc-Version im Rahmen der Nintendo-Select-Reihe in den Handel bringt. Erfolgreiche Spiele für Wii U und 3DS werden schon länger in dieser Form neu veröffentlicht, nun kommen auch ausgewählte eShop-Titel dazu. Damit bekommen vor allem Sammler die Möglichkeit, sich diese Spiele auch ins reale Regal zu stellen – und nicht nur ins virtuelle. Den Anfang machen das an die *F-Zero*-Reihe angelehnte *FAST Racing NEO* von Shin'en Multimedia sowie *SteamWorld Dig* und *SteamWorld Heist* von Image & Form. Ersteres enthält sogar schon acht zusätzliche Strecken, die bald in digitaler Form auch als DLC erscheinen werden. Die beiden *SteamWorld*-Titel erscheinen auf einer gemeinsamen Disc als *SteamWorld Collection*, zusätzlich wird das Add-on *The Outsider* mitgeliefert. Die Erweiterung bietet euch unter anderem neue Missionen und Waffen. Startschuss für die Nintendo eShop Selects ist in Europa der 30. September 2016. Zu den Preisen sind noch keine Details bekannt.

AM2R
METROID-2-REMAKE

PC Frischzellenkur für *Metroid 2*: Ein tolles Fan-Remake hievt den Game-Boy-Klassiker in die Moderne. Leider nur für PC, dafür gratis!

Anders als im Game-Boy-Original von 1991 müsst ihr in *AM2R* nicht nur Metroids jagen, sondern bekommt es auch mit neuen, überraschenden Bossen zu tun.

Gravity Suit, Super Missiles, Power Bombs, Jump Ball – Fans von Samus Aran kennen diese Items aus *Super Metroid*. Im *Metroid 2*-Remake feiern Letztere ihre Rückkehr.

Ein kleinen Dämpfer müssen wir gleich vorwegschicken: Nein, dieses Spiel erscheint leider nicht für euren 3DS oder eure Wii U! Stattdessen gibt's das gute Stück derzeit nur für den PC. Doch das sollte euch nicht abhalten, es unbedingt einmal auszuprobieren! Der Name *AM2R* steht nämlich für nichts anderes als *Another Metroid 2 Remake*, eine aufwendige Neuauflage des legendären Game-Boy-Klassikers von 1991. *AM2R* wurde über sechs Jahre hinweg von beinharten *Metroid*-Fans entwickelt, Nintendo ist also in keinster Weise an dem Projekt beteiligt. Doch das merkt man dem liebevollen Fan-Remake überhaupt nicht an!

Wie von *Metroid 2* gewohnt, lenken wir Samus Aran über den Planeten SR388, wo sie eine Vielzahl von Metroids unschädlich machen soll. Das von Grund auf neu programmierte *AM2R* bleibt diesem Grundgerüst treu, spielt sich aber so flott und herrlich präzise wie *Metroid: Zero Mission* (2004) für den Game Boy Advance. Auch die liebevoll gepixelten Grafiken könnten direkt aus einem kommerziellen GBA-Spiel stammen. Das Gleiche gilt auch für den aufwendigen, stimmungsvollen Soundtrack.

Das Gameplay wurde natürlich rundum modernisiert. Samus beherrscht nun etwa den Power Grip aus *Metroid: Zero Mission*, dank dem sie sich an Kanten raufzieht. Außerdem findet sie deutlich mehr Ausrüstungsgegenstände als noch im originalen *Metroid 2* – darunter etwa die Gravity Suit, Power Bombs, Super Missiles oder den Jump Ball. Aber auch Klassiker wie Ice Beam, Varia Suit oder Spider Ball, dank dem Samus an Wänden und Decken entlangrollt, sind wieder mit dabei! Um die neuen Items gebührend einzusetzen, haben die Entwickler das ursprüngliche Level-Layout stark erweitert – wir erkunden also auch frische Gebiete, etwa einen überfluteten Stromreaktor und Tempelanlagen. Hinzu kommen brandneue Bosskämpfe und eine nützliche Kartenfunktion, die das Erkunden deutlich erleichtert. Außerdem liefern Tagebucheinträge nun auf Wunsch praktische Hintergrundinfos zu Gegnern und Umgebungen.

Das Fan-Projekt ist kostenlos unter http://metroid2remake.blogspot.de erhältlich. Es läuft auch gut auf älteren PCs, allerdings solltet ihr ein Gamepad anschließen, um das Abenteuer richtig genießen zu können. **Felix Schütz**

***AM2R* spielt sich ähnlich präzise und flott wie *Metroid: Zero Mission*. Auch die hübsch gepixelte Grafik wurde im Stil der Game-Boy-Advance-Ära gestaltet.**

MEINUNG
Felix Schütz

„Die Erfüllung meiner Fan-Träume: ein neues *Metroid* in 2D!"

Super Metroid und *Metroid Fusion* zählen zu meinen absoluten Lieblingsspielen, daher wurde ich schon vor fünf Jahren auf *AM2R* aufmerksam. Und ich war sofort begeistert: Ein hübsches neues *Metroid* in 2D, spielerisch im Stil von *Zero Mission*? Dafür würde ich auch einen Vollpreis zahlen! Muss ich aber nicht, *AM2R* ist komplett kostenlos – obwohl die liebevolle GBA-Optik und das geschliffene Gameplay eher an Profi-Titel erinnern. Bislang konnte ich allerdings nur ein paar Stunden von *AM2R* spielen – die haben mir großen Spaß gemacht, an die Genialität eines *Metroid Fusion* kommt *AM2R* dann aber doch nicht ran. Trotzdem sollte sich kein Fan der *Metroid*-Serie diese Rückkehr nach SR388 entgehen lassen!

DARKSIDERS WARMASTERED FÜR Wii U

Wii U Nordic Games kündigt überraschend eine Neuauflage zum Action-Kracher an. Auch Nintendos Konsole wird nicht zu kurz kommen.

Dass die Wii U vielleicht nicht unbedingt die krasseste Konsole für den Hardcore-Gamer ist, dürfte ja kein großes Geheimnis mehr sein – den hochkarätigen Toptiteln von Nintendo und lieb gewonnenen Klassikern zum Trotz. Besonders das Angebot an Titeln mit einer höheren Altersfreigabe hält sich in Grenzen, auch wenn ein Spiel natürlich nicht zwingend ab 16 oder 18 sein muss, um Qualitäten aufzuweisen. Schon relativ früh stach im Portfolio der Wii U das Action-Spiel *Darksiders 2* mit seinem bedrohlich-düsteren Artdesign sichtlich hervor. Bislang ist von dem spielbaren Hybrid aus *Warhammer Fantasy*, *Zelda* und *God of War* aber nur der zweite Teil auf Wii U erschienen. Ganz überraschend hat der Publisher Nordic Games nun angekündigt, den ersten Teil unter dem Namen *Darksiders Warmastered* neu aufzulegen und für Playstation 4, Xbox One und auch Wii U zu veröffentlichen. Über inhaltliche Änderungen ist gegenwärtig noch nichts bekannt, dafür aber umso mehr über zahlreiche technische Verbesserungen: Die Auflösung der Texturen wurde verdoppelt und auf 1080p hochgeschraubt, die Schattenwürfe sollen realistischer ausfallen. Für PS4 und Xbox One sind sogar flüssige 60 Frames im Gespräch, auf der Wii U leider nur knappe 30. Selbst einen Termin für die frisch aufgelegte Version gibt es bereits. Ab dem 25. Oktober dürfen Besitzer einer Wii U die Anfänge von Hauptcharakter Krieg in HD nachspielen.

SHANTAE KOMMT AUF MODUL

3DS Das gefeierte Jump & Run mit dem hübschen Dschinni kehrt womöglich auf dem 3DS zurück.

Das von vielen Spielern herbeigesehnte Jump & Run *Shantae: Half-Genie Hero* wird in voraussichtlich einigen Monaten auf den Markt kommen. Offenbar planen die Entwickler in der Zwischenzeit, den sehr erfolgreichen Vorgänger *Shantae and the Pirate's Curse* als Retail-Version für den 3DS zu veröffentlichen. Bislang ist das Spiel hierzulande nur über den eShop zu beziehen. Anlass zu dieser Vermutung gibt der Internethändler Gamefly, bei dem das Spiel als 3DS-Version für den 20. September gelistet wird. Ein Novum wäre dies nicht, erschienen doch auch die bisherigen Titel der Reihe als Retail-Fassung auf Modul – zumindest in Japan (siehe Packshot oben links). Hierzulande sind die meisten Spiele mit dem hüfteschwingenden Flaschengeist zumeist nur als Download erschienen. Da Entwickler WayForward Technologies die Meldung zu Redaktionsschluss noch nicht bestätigt hatte, gibt es selbstverständlich auch noch keine Informationen darüber, ob die Umsetzung mit neuen Extras ausgestattet sein wird.

N-ZONE-STECKBRIEF #12

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Dr. Wright

ERSTER AUFTRITT:
SimCity (1991)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
SimCity (1991)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Er ist dermaßen schnell auf den Beinen, dass er sogar einem wütenden Bowser entkommt.

KURZBIOGRAFIE:
Dr. Wright steht euch bei jedem Spielmodus, egal ob Freies Bauen oder ein vorgegebenes Szenario, als Berater zur Verfügung. Entweder könnt ihr ihn selbst um Rat fragen, was euren Stadtbewohnern gerade fehlt, oder er meldet sich selbstständig mit einem Anliegen zu Wort. Das kann entweder ein besonderes Präsent für eure Stadt oder eine Warnung bei schwerwiegenden Problemen oder gar einer Katastrophe sein. Bevor er sich als persönliche Stimme der Vernunft für angehende Bürgermeister seine Brötchen verdiente, war Dr. Wright auch selbst in der Stadtplanung tätig. Dass er auch mal für Haarfärbemittel geworben hat, kehrt der skurrile Doktor aber allzu gerne mal unter den Teppich.

TRIVIA:
Bei Dr. Wright handelt es sich um eine Anspielung auf den eigentlichen Erschaffer der *Sim City*-Reihe, Will Wright. Neben der Städtebau-Simluation geht unter anderem auch *Die Sims*, das bis heute erfolgreichste PC-Spiel aller Zeiten, auf das Konto des Entwicklers.

YO-KAI WATCH 2 IM OKTOBER

3DS Neben den USA werden die Geister auch Australien schon bald in ihren Besitz nehmen.

Das Spielchen wiederholt sich: Bereits im Vorfeld der hiesigen Veröffentlichung des 3DS-Rollenspiels *Yo-kai Watch* hielt sich Nintendo mit einem genauen Termin lange bedeckt. Als dann endlich Neuigkeiten zutage kamen, dass das Spiel in Australien und somit einer PAL-Region erscheinen würde, war ein Release in Europa schon so gut wie bestätigt. Ein Jahr später stehen Fans des großen *Pokémon*-Konkurrenten vor einer ähnlichen Situation. Anfang August wurde von Nintendo of America bestätigt, dass der zweite Teil Ende September erscheinen wird – in den beiden Versionen *Bony Spirits* und *Fleshy Souls*. Am 15. Oktober, knapp zwei Wochen später, werden die japanischen Kampfgeister auch in Australien und Neuseeland ihr Unwesen treiben. Bis zum Redaktionsschluss war von einer europäischen Ankündigung nichts zu hören, jedoch dürfte es nur noch eine Frage der Zeit sein, bis es so weit ist. Wir gehen nicht davon aus, dass Nintendo den Release ins Jahr 2017 verschiebt.

MEGATON MUSASHI

3DS Das Entwicklerstudio von *Professor Layton* und *Yo-kai Watch* arbeitet an einer neuen Serie.

Nachdem der japanische Entwickler in den vergangen Jahren bewiesen hat, dass er das Erzählen von spannenden Detektivstorys und das RPG-Genre rund um kleine, japanische Monster richtig draufhat, kündigte Level-5 Anfang August mit *Megaton Musashi* eine neue, multimediale Serie an. Multimedial heißt in diesem Fall, dass es neben einem 3DS-Spiel auch eine Animationsserie und das dazu passende Merchandise geben wird. *Megaton Musashi* vemischt dabei die Genres von Highschool, Mystery und Roboter-Action. Im Jahr 2118 haben außerirdische Invasoren die Erde zerstört und sämtliche Erinnerungen der Überlebenden an diesen Vorfall gelöscht. Nur ein bestimmter Junge erhält plötzlich seine Erinnerungen zurück und muss sich den Aliens stellen. In Japan erscheint das Spiel bereits im kommenden Sommer. Ob und wann auch deutsche Zocker randürfen, ist noch nicht bekannt.

UBISOFT WILL ÜBERRASCHEN

Biz Die französische Entwicklerschmiede steht anscheinend schon jetzt voll hinter der NX.

Auch nach der als Flop gehandelten Wii U glaubt Ubisoft weiterhin an Nintendo und die kommende Konsole. Nachdem die Entwickler auf der E3 schon vor einiger Zeit *Just Dance 2017* für die NX ankündigten, bestätigte Geschäftsführer Alain Corre nun, dass die Entwicklerschmiede bereits weitere Titel in Arbeit hat, die noch nicht angekündigt wurden. Konkreter wollte er aber noch nicht werden, denn die bisher geheimen Spiele sollen eine Überraschung für die Fans bleiben. Außerdem drückte Corre seine Hochachtung vor Nintendo aus, da es die Firma immer wieder schafft, die Art zu verändern, wie Menschen und Familien Videospiele erleben und spielen. Auch wenn es bis zum Release noch ein wenig dauert, kann man nur hoffen, dass Ubisoft schon vorher mit der Sprache rausrückt. Gerade jetzt braucht Nintendo die Rückendeckung möglichst vieler Drittthersteller sowie jeder Menge Neuankündigungen.

KIRBY ERÖFFNET EIGENES CAFÉ

Biz Die rosa Knutschkugel geht unter die Baristas. Für einen kurzen Zeitraum dürft ihr bei ihm schlemmen.

Viele Japaner sind für ihre große Liebe zu Videospielfiguren bekannt, die oft auch über das reine Spielen und das Sammeln von Figuren hinausgeht. Nachdem schon mal eine japanische Fluglinie eines ihrer Flugzeuge in ein Pikachu-Outfit steckte, eröffnet nun in Tokio ein eigenes Kirby-Café. Dort soll die Einrichtung im Design der *Kirby*-Spiele gehalten sein, genauso die Speisen und Getränke. Und weil das noch nicht genug ist, gibt es auch noch jede Menge Goodies zu kaufen: Von T-Shirts und Schlüsselanhängern über Taschen und Handyhüllen bis zu Tassen und Nackenkissen gibt es allerhand süßes Zeug, was das Herz von Kirby-Fans höherschlagen lässt. Wer das Café selbst besuchen will, sollte aber am besten schnell den nächsten Flug nach Nippon nehmen: Es öffnet nämlich nur für einen begrenzten Zeitraum, genauer gesagt bis zum 21. August. Neben Tokio werden auch die Bewohner von Osaka und Nagoya in einem eigenen Café Platz nehmen können. Letzteres ist sogar bis zum 4. September geöffnet. Gäste erhalten neben einer guten Zeit und einem leckeren Snack auch eine exklusive *Kirby*-CD mit den besten Liedern aus den Spielen der Serie. Kirby folgt damit dem Café-Trend vieler weiterer Spiele. Sowohl *Final Fantasy* und *Resident Evil* als auch *Dark Souls* waren für kurze Zeit das Thema verschieden, sehr erfolgreicher Cafés.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

891: Die Kremlings aus dem ersten *Donkey Kong Country*-Titel waren ursprünglich nicht als Gegner für DK gedacht, sondern sollten in einem anderen, nicht namentlich bekannten Titel vorkommen.

892: Der tollpatschige Chunky Kong aus *Donkey Kong 64* tauchte bereits in *Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest* auf. Sein Name war eine der Antwortmöglichkeiten im Ingame-Quiz „Swanky's Goldgrube".

893: *F-Zero X* für das N64 wurde für die geringe Weitsicht und Polygonanzahl sowie für zu wenig grafische Details kritisiert. Der Grund für diese technischen Mäkel war aber ein positiver: Es war dafür das weltweit erste Konsolenrennspiel überhaupt, welches mit 60 Bildern pro Sekunde lief, trotz 30 Fahrern auf den Strecken.

894: In *Kirby's Dream Land 2* kann man unter dem Menüpunkt „Sound Test" das Lied *FGM # 94* entdecken, welches allerdings im eigentlichen Spiel überhaupt nicht zu hören ist. Interessanterweise wurde diese Melodie aber viele Jahre später für *Kirby Triple Deluxe* neu arrangiert und ist in manchen Höhlenabschnitten zu hören.

895: *Super Mario Maker* verfügt über eine geheime Funktion, die es erlaubt, per Bildschirmfilter einen alten Röhrenfernseher zu simulieren. Dafür muss man während des Ladebildschirms eines beliebigen Levels das Steuerkreuz nach unten sowie A und B drücken und gedrückt halten. Als Belohnung gibt's Retro-Feeling pur!

896: Die Kettenhunde feierten in *Super Mario Bros. 3* ihren Einstand und warten eigentlich geduldig darauf, dass Mario sie befreit. Irgendwann werden sie allerdings ungeduldig: Wenn man in ihrer Nähe stehen bleibt und sie 49-mal an ihren Ketten gezerrt haben, schaffen sie es tatsächlich, ebendiese zu sprengen!

897: Luigi heißt nicht bloß deswegen Luigi, weil der italienische Name gut zu dem seines prominenten Bruders Mario passt. Vielmehr handelt es sich dabei um ein Wortspiel: Der Name hört sich nämlich so ähnlich an wie das japanische Wort „ruiji", welches so viel wie „ähnlich" bedeutet. Das ist deshalb passend, da Luigi sich zu Beginn nur durch die grüne Farbe von seinem Bruder unterschied.

898: Alph, Brittany und Charlie sind die Protagonisten des putzigen Strategie-Spaßes *Pikmin 3*. Konzeptzeichnungen zeigen allerdings, dass ursprünglich ein vierter Held mit Namen Drake geplant war. Als kleine Anspielung ist er im Spiel noch immer vertreten: Das Raumschiff unserer kleinen Helden heißt Drake.

899: Stirbt man in *Zelda II: The Adventure of Link*, so sieht man die Umrisse von Bösewicht Ganon und hört sein diabolisches Lachen. Dieses stammt aber ursprünglich gar nicht von ihm: Dabei handelt es sich um eine abgewandelte Form des Lachens von Soda Popinski, einem Gegner aus dem NES-Titel *Punch Out!!*.

900: In *Captain Toad: Treasure Tracker* für Wii U treten Captain Toad und Toadette als Protagonisten in Erscheinung. Allerdings war in ersten Konzepten sowie in einer Tech-Demo stattdessen Zipfelmützenträger Link der Hauptheld des Titels. Dies bestätigte Nintendo-Entwickler Shinya Hiratake während eines Interviews.

HARVEST MOON SKYTREE VILLAGE

3DS Limitierte Sammlerbox zum Farmer-Rollenspiel für 3DS angekündigt.

Das Entwicklerstudio Natsume hat auf der diesjährigen E3 den neuesten Teil der *Harvest Moon*-Serie mit dem Titel *Skytree Village* für den Nintendo 3DS angekündigt. Nun wurde auch enthüllt, welche Goodies auf Käufer der Limited Edition warten: Dem eigentlichen Spiel und einer speziellen Box liegen ein Buch mit Artworks, eine Soundtrack-CD, sechs Pins zum Anheften und ein Schlüsselanhänger bei. Dessen finales Design steht aktuell noch nicht fest. Der Preis wird in den USA 49,99 Dollar betragen, der kooperierende Online-Händler gibt als Erscheinungstermin derzeit Oktober an – für die normale Version wurde noch kein offizielles Datum bekannt gegeben. Im Frühjahr 2017 soll *Harvest Moon: Skytree Village* auch in Europa veröffentlicht werden, als Publisher ist Rising Star Games vorgesehen.

FIREFORGE GAMES IST PLEITE

Biz *Ghostbusters* konnte die Entwicklungskosten nicht wieder einspielen.

Kein Sommer-Blockbuster ohne das dazu passende Videospiel. Mit dieser Faustformel sind Sony und der Entwickler Fireforge Games ordentlich baden gegangen. Nachdem bereits der Reboot der beliebten Science-Fiction-Komödie *Ghostbusters* aus den 80er-Jahren an den Kinokassen floppte, konnte sich auch das gleichnamige Spiel nicht durchsetzen. Der in nur acht Monaten entwickelte Top-down-Shooter erhielt weltweit sehr schlechte Wertungen und blieb infolgedessen in den Regalen liegen. Auf Steam stellte der Titel mit nur 16 gleichzeitig online zockenden Spielern sogar fast so etwas wie einen neuen Minusrekord auf. Bereits drei Tage später musste Fireforge Konkurs anmelden, da *Ghostbusters* die Kosten von knapp 12 Millionen Dollar nicht wieder einspielen konnte. Informationen darüber, was nun mit den Mitarbeitern des Studios geschieht, ließen sich bis zum Redaktionsschluss nicht in Erfahrung bringen.

DSI-PUNKTE LAUFEN AUS

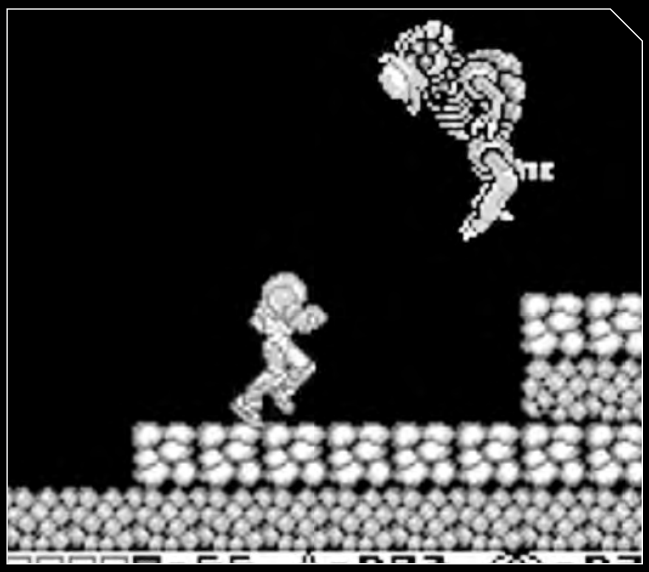
DSi Online-Währung für Nintendos alten Handheld nur noch bis Ende September gültig.

Das schrittweise Ende des Nintendo DSi Shop, das Nintendo schon vor ein paar Monaten ankündigte, geht weiter. Die Punkte, mit denen ihr im Shop DSiWare, also Spiele und Anwendungen, kaufen könnt, sind nur noch bis 30. September erhältlich. Danach habt ihr noch bis 31. März 2017 Zeit, eure bis dahin erworbenen Punkte für Software auszugeben – dann wird auch diese Funktion eingestellt. Aber keine Sorge: Bereits erworbene Spiele könnt ihr auch darüber hinaus noch erneut herunterladen oder auf einen Nintendo 3DS übertragen – außerdem sind die meisten Anwendungen und Spiele des DSi-Shop auch im eShop des 3DS verfügbar.

DER GROSSE METROID-REPORT

Als eine(r) der drei ganz Großen in Nintendos Bunde feiert nun endlich auch *Metroid* sein 30-jähriges Jubiläum. Begebt euch mit uns in die Tiefen des Planeten Zebes und lauscht der ereignisreichen Geschichte von Weltraum-Kopfgeldjägerin Samus Aran.

So sah das erste *Metroid* im Jahr 1986 aus. Vieles, was die Serie später ausmachen sollte, war aber schon im ersten Versuch enthalten und funktionierte.

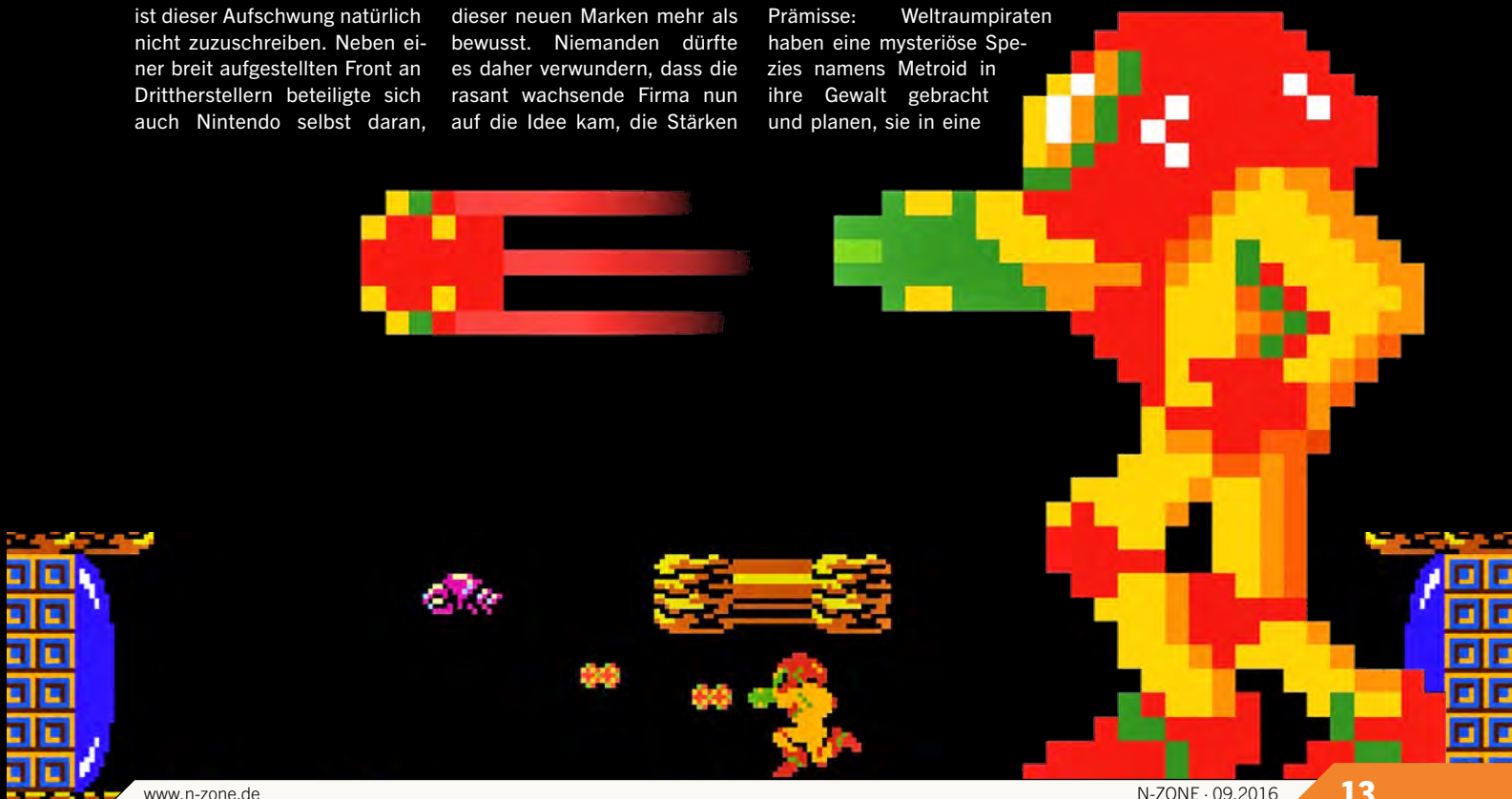


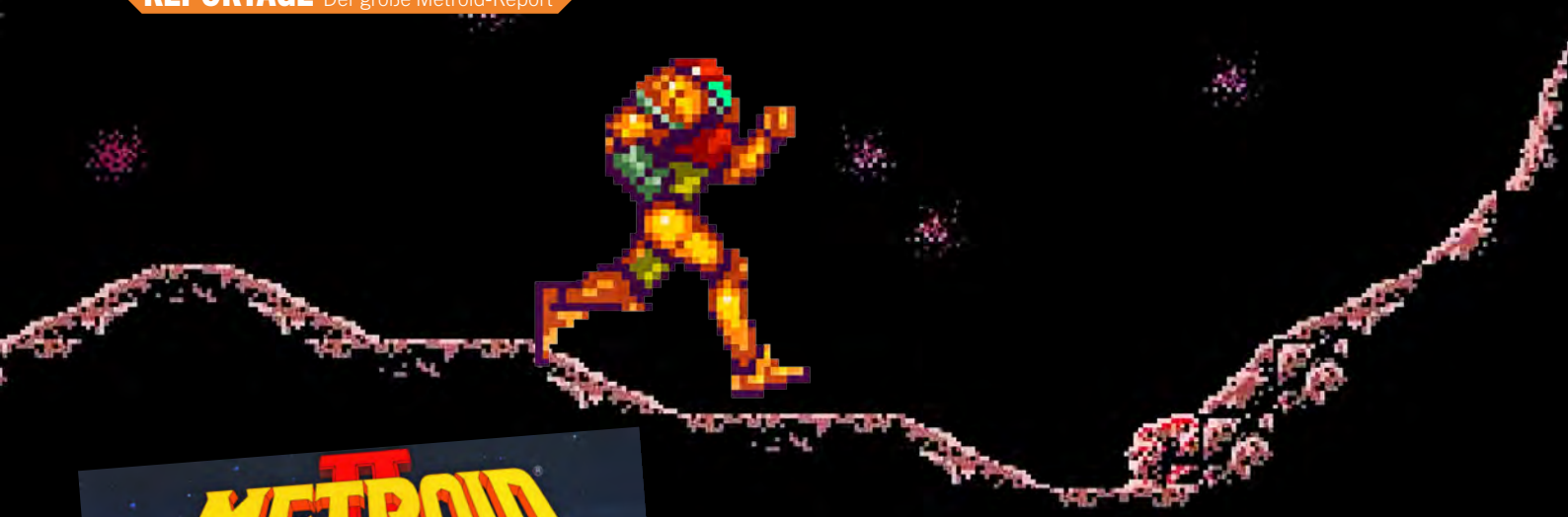
Einige Jahre später kehrte Samus zurück – auf dem Game Boy. Gutes Spiel, es mangelte aber ein wenig an Übersicht oder einer abwechslungsreichen Grafik.

Es war der Beginn von Nintendos goldenen Jahren: Im Jahr 1986 kam einfach niemand, der sich nur ansatzweise für Videospiele interessierte, an dem aufsteigenden Unternehmen aus Japan vorbei. Gelang es Nintendo nur wenige Jahre zuvor nicht nur, dem brachliegenden Markt mit dem hauseigenen Famicom/NES neues Leben einzuhauchen, sollte diese Welle des Erfolges noch bis weit in die 90er andauern. Der Hardware alleine ist dieser Aufschwung natürlich nicht zuzuschreiben. Neben einer breit aufgestellten Front an Drittherstellern beteiligte sich auch Nintendo selbst daran, mit hochwertigen Spielen für den nötigen Support zu sorgen. Tatsächlich hatte man 1985 mit dem Jump & Run *Super Mario Bros.* nicht nur einen echten Systemseller im Portfolio, das Spiel sorgte zugleich für einen echten Quantensprung im Videospieldesign. Einen ähnlichen Erfolg erzielte im darauffolgenden Jahr *The Legend of Zelda* – für Freunde von Fantasy-Abenteuern war Links erstes Spiel wie geschaffen. Natürlich war sich Nintendo der Stärke dieser neuen Marken mehr als bewusst. Niemanden dürfte es daher verwundern, dass die rasant wachsende Firma nun auf die Idee kam, die Stärken beider Spiele zu kombinieren. Die Mischung aus fordernder Jump&Run-Action à la *Super Mario* und einem breiter aufgestellten Adventure-Leveldesign der Marke *Zelda* sollte alsbald Realität werden: Am 6. August 1986 wurde das Spiel *Metroid* erstmals in Japan veröffentlicht.

Ein Stern wird geboren

Genauso wie die beiden schon erwähnten Millionenseller von Nintendo setzte *Metroid* inhaltlich auf eine recht simple Prämisse: Weltraumpiraten haben eine mysteriöse Spezies namens Metroid in ihre Gewalt gebracht und planen, sie in eine Superwaffe zu verwandeln. Die Space Federation entschließt sich dazu, den Kopfgeldjäger Samus Aran zu entsenden, damit dieser sich des Problems annimmt und die Piraten samt Alienwaffe zur Strecke bringt. Wie man heute weiß, ist der Plot der *Metroid*-Serie mit jeder Fortsetzung weiter ausgebaut worden, doch 1986 reichte dieser Story-Rahmen aus, um ein spannendes Spiel zu gestalten. Weit mehr im Fokus stand





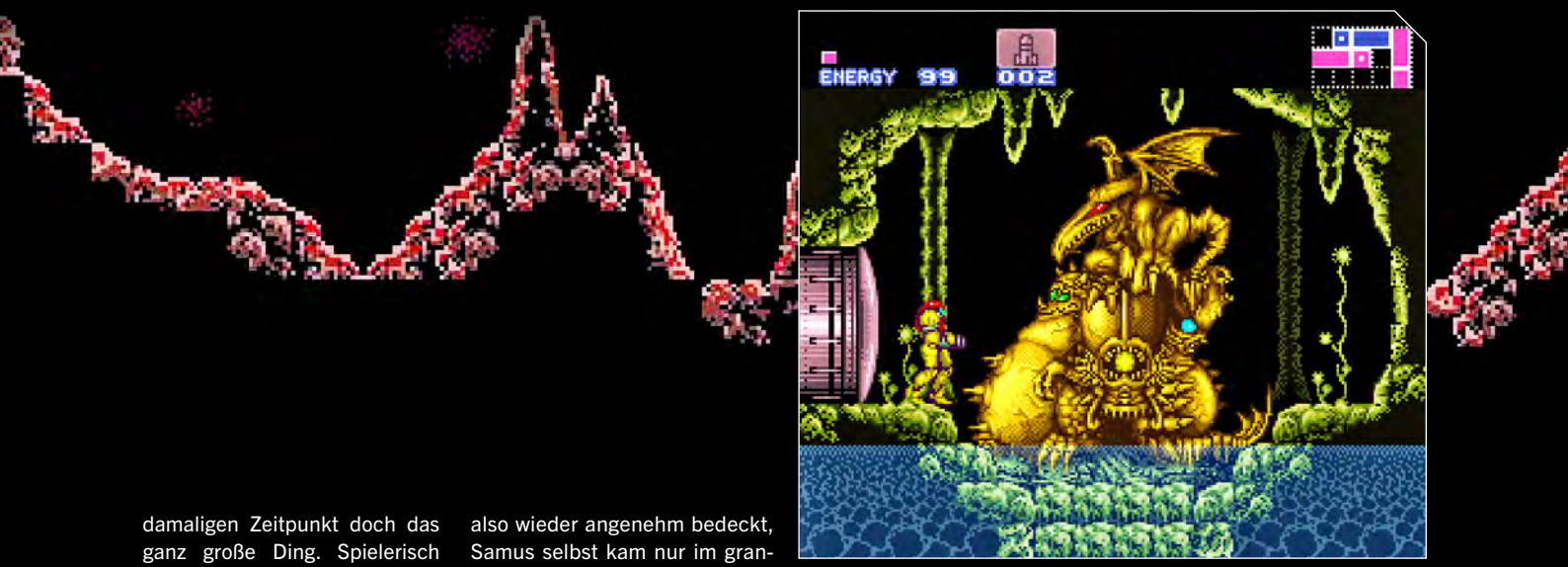
Das grundsätzliche Design von Samus' Anzug hat sich oftmals gewandelt. Bei ihren Schulterpanzern etablierte sich aber schnell das runde Polster.

jedoch das Gameplay. In Sidescroll-Manier steuerte man Samus durch ein verzweigtes Höhlenlabyrinth, setzte mit der Standardkanone Alien-Ungeheuer außer Gefecht und sammelte auf dem Weg neue Ausrüstung ein. Bemerkenswert, und ganz nebenbei ein hervorstechendes Merkmal der *Metroid*-Serie, war hierbei die offen gestaltete Spielwelt. Anders als in *Super Mario Bros.* ging es nicht einfach nur nach rechts, sondern je nach Abzweigung auch mal hoch, runter oder sogar links. Oftmals kam es dabei vor, dass man auf Hindernisse oder Türen stieß, welche von Samus nicht überwunden werden konnten. Des Rätsels Lösung musste also an anderer Stelle gesucht werden, wodurch *Metroid* den Spieler sehr subtil zwar von A nach B lotste, ihm auf den Weg dorthin aber größtmögliche Freiheit gewährte. Das nicht lineare Action-Adventure wurde von NES-Besitzern dank seines innovativen Spieldesigns und seines coolen Hauptcharakters sehr positiv angenommen. Und bevor ihr uns nun erboste E-Mails schreibt: Wir wissen natürlich, dass es sich bei Samus Aran um eine weibliche Figur handelt. Bis zum Abspann des Spiels wurde damals aber ein großes Geheimnis daraus gemacht, wovon nicht einmal ausländische Nintendo-Mitarbeiter etwas wussten. Mehr zu Samus Aran selbst könnt ihr im Kasten auf Seite 16 nachlesen.

Ergraute Lady

Bis zu einer Fortsetzung ließ Nintendo viel Zeit ins Land gehen. Erst fünf Jahre später entschied man sich, ein Sequel namens *Metroid II: Return of Samus* auf dem Game Boy zu veröffentlichen. Aus wirtschaftlicher Sicht nachvollziehbar, war der tragbare Game Boy zum

Backtracking wird bei Videospielen nicht gerne gesehen. Die *Metroid*-Serie allerdings, insbesondere *Super Metroid*, machte aus diesem Makel eine Tugend.



Der dritte Teil auf dem Super Nintendo gehört zu den besten Spielen der 90er-Jahre und sorgte mit der Entstehung der Metroidvanias für ein neues Spielegenre.

damaligen Zeitpunkt doch das ganz große Ding. Spielerisch hingegen mussten aufgrund der Technik diverse Abstriche gemacht werden, auch wenn *Metroid II* für seine Verhältnisse immer noch ziemlich gut aussah. Dennoch war es für den Spieler äußerst schwierig, in den unzähligen, identisch aussehenden Gängen des Planeten SR388 die Übersicht zu behalten. Anders als der Vorgänger glänzte *Return of Samus* mit einem modulinternen Speicher, wodurch man die Jagd nach den verbliebenen Metroid-Kreaturen nicht stets aufs Neue beginnen musste. Bis zum nächsten Abenteuer von Samus sollten die Fans nicht mehr so lange warten müssen, trotzdem ließ Nintendo sie fast drei Jahre ehrfürchtig bangen. 1994 war es dann so weit: *Metroid 3*, gemeinhin bekannt als *Super Metroid*, erschien exklusiv für das Super Nintendo Entertainment System.

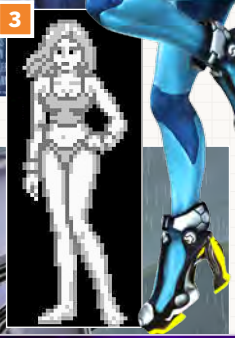
Perfektion

Schon öfters haben wir in vergangenen Ausgaben davon gesprochen, wie viele Fortsetzungen auf dem SNES im Grunde nur verbesserte Remakes von NES-Originalen waren. *Super Metroid* passte ebenfalls in dieses Muster, orientierte es sich stilistisch gesehen doch extrem nahe am Original. Erneut muss Samus zum Planeten Zebes aus dem ersten Teil zurückkehren – diesmal mit dem Auftrag, die letzte bekannte Metroid-Larve aus den Klauen von Piratenanführerin Mother Brain zu retten. Hielt sich *Super Metroid* in Sachen Story also wieder angenehm bedeckt, Samus selbst kam nur im grandios gestalteten Intro kurz zu Wort, wurde bei der Atmosphäre unglaublich stark nachgelegt. Bereits das erste *Metroid* auf dem NES wies beim Artdesign viele Parallelen zum Horrorfilm-Meilenstein *Alien* aus dem Jahr 1979 auf, doch erst mit *Super Metroid* sollte sich auch beim Spielen echtes Grusel-Feeling einstellen. Samus' Flucht aus der Raumstation und die ersten Schritte auf Zebes dürften bis dato zu den atmosphärisch dichtesten Momenten gehören, die man je auf einer Nintendo-Konsole erleben durfte. Wieder einmal stand allerdings auch das Erforschen der Höhlensysteme und Installationen von Zebes im Vordergrund. Dank 16-Bit-Power konnte man die Spielwelt nun mit einer deutlich individuelleren Fauna und Flora versehen, ohne dabei das äußerst gelungene Leveldesign zu vernachlässigen. Abermals war es nicht möglich, viele Bereiche zu betreten, ohne mit der passenden Ausrüstung versehen zu sein. Neu im Sortiment von Samus waren aber nicht nur verschiedene Waffen, sondern auch Upgrades, die sich auf ihr Bewegungsrepertoire auswirkten: Dank Speed-Boots waren Hochgeschwindigkeitspassagen kein Problem mehr, per Grappling Beam hangelte sich Samus zielgenau über den vor ihr liegenden Abgrund.

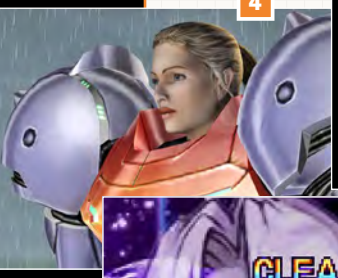
Super Metroid stellte in mehrfacher Hinsicht eine echte Glanzleistung dar. Das Spiel perfektionierte nicht nur die zuvor eigens entworfene Gameplay-Formula, sondern etablierte mit dem Begriff „Metroidvania" zugleich auch ein neues Untergenre (siehe Kasten auf Seite 18). Rund 1,4 Millionen verkaufte Einheiten zementierten die Serie felsenfest ins Sortiment von Nintendo, wo es selbst zwischen Hits wie *F-Zero*, *Super Mario World* oder *Zelda: A Link to the Past* noch besonders hervorstach – leichten Startschwierigkeiten in Japan zum Trotz. Fortan waren die Weichen aber gestellt, denn mit *Super Metroid* hatte Nintendo seine Richtung für die Serie gefunden. Die mit Vorfreude erfüllten Fans wurden jedoch ein weiteres Mal enttäuscht, denn weder auf dem Super Nintendo noch auf dem Nintendo 64 ließ sich Samus mit einer Fortsetzung blicken. Stattdessen tauchte die blonde Schönheit mit einem Cameo-Auftritt in *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars* auf und feierte ihre Premiere in *Super Smash Bros.*, wo sie zu den dienstältesten Charakteren der Beat-'em-Up-Reihe gehört. Ihren Hauptberuf der interstellaren Kopfgeldjägerin sollte Samus erst wieder auf dem Gamecube ausüben dürfen.

1

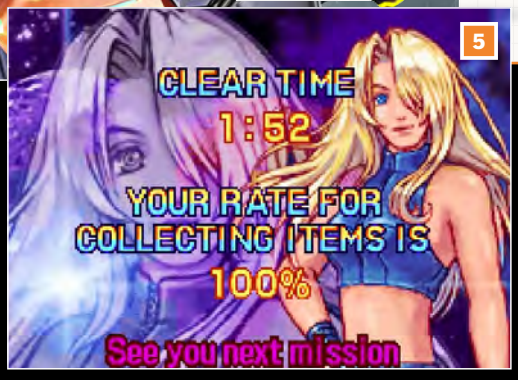
2



3



4



5

SAMUS ARAN – STILLE JÄGERIN ODER ÄNGSTLICHES FRÄULEIN?

Kopfgeldjäger im Wandel der Zeit: Samus hat im Laufe ihrer Karriere den einen oder anderen Modewechsel vollzogen. Nicht jeder Spieler konnte sich damit wirklich anfreunden.

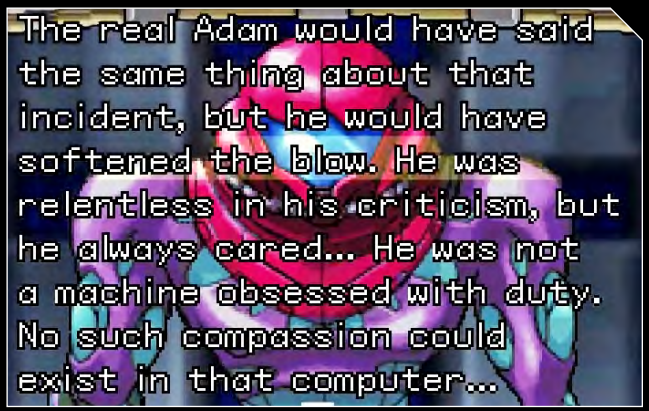
Ein Krawatte tragender Affe, ein schnauzbärtiger Klempner und ein elfenartiger Schwertkämpfer: Nintendo hatte beim Erschaffungsprozess seiner heute nach wie vor erfolgreichen Figuren nicht nur ein glückliches Händchen, sondern stellte auch sein hohes Maß an Kreativität unter Beweis. Die offensichtlichen Inspirationsquellen sollte man fairerweise aber nicht außer Acht lassen. Donkey Kong mit seinem Hang zum Stibitzen von hübschen Damen wäre wohl niemals Miyamotos Geist entsprungen, hätte nicht Jahrzehnte zuvor King Kong Pionierarbeit geleistet. Somit muss man auch nicht lange suchen, um die Eingebung von *Metroid* und Samus Aran zu finden. Sowohl das Design der Spielwelt als auch einiger Kreaturen von *Metroid* sind klar auf das 1979 entstandene *Alien*-Universum (Bild 1) von H. R. Giger zurückzuführen. Auch die Idee mit einem weiblichen Hauptcharakter, damals noch sehr unüblich, gefiel Nintendo wohl ausgesprochen gut. Dass unter dem Roboteranzug in Wahrheit aber eine Frau steckte (3), offenbarte sich nur jenen Spielern, die *Metroid* in einer Mindestzeit durchspielten. Das ursprüngliche Design von Samus behielt Nintendo für viele Jahre bei, wenn man von verschiedenfarbigen Rüstungen einmal absieht. Die Erscheinung von Samus selbst hingegen unterschied sich in den ersten Teilen der Serie teilweise noch heftig. Erst mit *Metroid Prime* (4) formte sich langsam ein festes Bild von der Weltraumjägerin, die fortan eine blonde, nach hinten gekämmte Haarpracht sowie einen blauen Ganzkörperanzug tragen sollte. Mit *Metroid Fusion* stand auch Samus' endgültige Frisur fest: Pferdeschwanz und Pony-Seitenscheitel. Dank ihres hautengen Zero Suit (2 und 5) traten erstmals auch Samus' optische Reize in den Vordergrund, was unter Serienfans so manch kontroverse Diskussion auslöste. Viele Spieler konnten sich nicht mit dem Gedanken anfreunden, dass aus der toughen Kopfgeldjägerin, ehemals eine Mischung aus Ellen Ripley und Boba Fett, plötzlich ein blondes Sexsymbol geworden war. *Metroid: Other M* war für den Ruf von Samus Aran ebenfalls nicht sehr förderlich, wich das Charakterdesign hier noch weiter von der ursprünglichen Fassung ab. Wir sind schon gespannt darauf, wie sich Samus im nächsten, großen *Metroid* präsentieren wird. Die Ironie an der ganzen Sache: Während Samus ihr Schweigen schon vor vielen Jahren gebrochen hat, sind ihre Kollegen Mario und Link bis heute wortkarg geblieben – wenn man von diversen Zeichentrickserien und Mangas mal absieht und nur die jeweiligen Videospiele in Betracht zieht.

Aufstieg zum neuen Ruhm

Im Gegensatz zu früheren Vertretern der Reihe, die noch unter der Schirmherrschaft des Serien-Masterminds Yoshio Sakamoto standen, entstand das *Metroid* der nächsten Generation nicht bei Nintendo selbst. Mit den Entwicklungsarbeiten wurden stattdessen die noch recht jungen Retro Studios beauftragt. Da sich diese Firma aber aus ehemaligen Mitarbeitern von Iguana Entertainment zusammensetzte, welche schon auf dem N64 mit der erfolgreichen *Turok*-Reihe für Aufsehen sorgte, waren alles andere als blutige Anfänger am Werk. Zum Start von Nintendos neuer Gamecube-Konsole war das Spiel zwar noch nicht fertig, am 17. November 2002 wurde es unter dem Namen *Metroid Prime* aber endlich auf den nordamerikanischen Markt gebracht. Zeitlich gesehen sogar deutlich vor Japan und Europa, wo der Titel erst im Februar beziehungsweise März des Folgejahres erschien. Die achtjährige Abwesenheit ging, in positiver Hinsicht, nicht spurlos an *Metroid* vorbei. Das Spiel war nicht länger mehr ein Plattformer aus der Seitenperspektive, sondern verlagerte das Geschehen in das Innere von Samus' Helm – *Metroid Prime* präsentierte sich als ein waschechter Ego-Shooter. Damit vollzog die Serie einen Wandel, den Mario und Link bereits eine Generation zuvor erfolgreich überstanden.

Nun stand die Befürchtung im Raum, dass *Metroid Prime* zu einem stumpfen Geballer verkommen könnte, wie man es heute sehr gut aus der *Call of Duty*-Reihe kennt. Den Retro Studios war jedoch von vornhe-

Technisch brillant, spielerisch noch besser: Die gesamte *Metroid Prime*-Serie gehört unumstritten zu den Highlights, welche man auf dem Gamecube finden kann.



Metroid Fusion brachte einiges an Story ins Spiel, hielt sich hier im Vergleich zum Wii-Titel *Other M* noch dezent zurück. Eine neue Richtung wurde eingeschlagen.

rein klar, dass *Metroid* sich nicht allein durch die Action definierte, sondern der tatsächliche Fokus stets auf das Erforschen der Spielwelt und dem Lösen von Geschicklichkeitspassagen liegt. Der neuen Perspektive zum Trotz schaffte es *Metroid Prime* mit Bravour, diesen Designansatz in eine 3D-Spielwelt zu übertragen. Interessanterweise geht die Idee mit der Ego-Ansicht auf einen Vorschlag von Miyamoto zurück, denn anfangs stand noch die Planung im Raum, *Metroid Prime* als Third-Person-Shooter zu konzipieren. Der besseren Übersicht wegen wechselte das Spiel nur dann zur Außenansicht, wenn Samus ihre Morphball-Fertigkeit einsetzte. Ansonsten konnte *Metroid Prime* jeden Pluspunkt, den sich die bisherigen Serienteile mühsam aufgebaut hatten, ohne Verluste in die neue Perspektive übertragen. Als Folge daraus entstand nicht nur eine, sondern gleich zwei Fortsetzungen, welche der Serie zum vorläufigen Höhepunkt ihrer Popularität verhalfen. Nicht nur spielerisch wurden *Metroid Prime 2: Echoes* und *Metroid Prime 3: Corruption* ums ein oder andere Feature erweitert. Selbiges wurde auch für die Story vorgenommen, welche das bis dato nur durch Mangas und anderen Nebengeschichten erweiterte Universum ausbaute. Hier wurde auch auf Samus' Kindheit eingegangen und wie sie schon frühzeitig mit den Weltraumpiraten, ganz besonders Ridley, in Kontakt gekommen ist.

Flache Ableger

Metroid Prime war nicht das einzige Spiel der Reihe, das am 17. November 2002 veröffentlicht worden ist. Genau am selben Tag erschien auch der Game-Boy-Advance-Ableger *Metroid Fusion*. Ganz offensichtlich nicht mit der gleichen Hardware ausgestattet wie Nintendos stationärer Gamecube, handelte es sich natürlich nicht um eine bloße Umsetzung von *Metroid Prime*. Anstelle der Retro Studios waren für das mobile *Metroid* wieder Sakamoto und sein Team verantwortlich. Die dem SNES sehr ähnliche 32-Bit-Maschine war offenkundig perfekt dazu geeignet, um dem modernen 3D-*Metroid* ein eher klassisch angehauchtes Spiel zur Seite zu stellen. Somit ist es also kein Wunder, dass *Metroid Fusion*, viel mit *Super Metroid* gemeinsam hat und viele Fans es sogar als eigentlichen, legitimen Nachfolger betrachten. Zwar erkundete Samus in diesem Spiel eine riesige Raumstation anstatt einen Planeten, doch spielerisch waren die Parallelen fast schon identisch. Samus' Bewegungsspektrum wurde aber um einige sinnvolle Moves erweitert, unter anderem durch die Fähigkeit, sich an Kanten festzuhalten. Ein kleines Novum stellten die für ein 2D-*Metroid* neuen Zwischensequenzen dar. So etwa kommentierte

Wird gerne mal übersehen: Das 2005 auf DS veröffentlichte *Metroid Prime Pinball*. Nett, aber spielerisch hat es so gut wie nichts mit der eigentlichen Serie gemeinsam.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Eine der besten – und am meisten ignorierten – Nintendo-Reihen."

Ich sag's frei heraus: *Metroid Prime: Federation Force* sieht meiner Meinung nach katastrophal aus und so, als hätte es nur dem Namen nach mit *Metroid* zu tun. Warum Nintendo nicht einfach einen vollwertigen Nachfolger entwickelt, ist mir schleierhaft – und symptomatisch, denn Nintendos „erwachsenste" Spiele-Reihe wird spätestens seit dem kontrovers aufgenommenen *Metroid: Other M* ausgesprochen stiefmütterlich behandelt und mit Spin-offs und Gastauftritten abgespeist. Das ist zutiefst traurig, denn vom ersten Teil an stand die Serie für Erkundungs-Action allererster Güte, versehen mit einer absolut herausragenden Atmosphäre. Ich weiß noch genau, wie ich in *Super Metroid* das erste Mal gegen Mother Brain antrat; in *Metroid 2: The Return of Samus* das Baby-Metroid rettete; in *Metroid Prime* das erste Mal die Oberfläche von Tallon IV erblickte; oder in *Metroid Fusion* der grauenerregenden SA-X gegenübertrat. All das sind Momente, die sich tief in mein Spieler-Gedächtnis eingebrannt haben und *Metroid* zu einer meiner liebsten Spiele-Reihen überhaupt machen.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Sorry, Zelda, sorry, Peach: Meine Nintendo-Königin heißt Samus.“

Metroid 2 hat mir damals als Kind furchtbare Albträume beschert – ist ja eigentlich auch kein Wunder, wenn man bedenkt, dass es in der Reihe um verdammt gruselige Aliens geht, die sich an deinen Körper klammern und dir die Lebenskraft aus den Knochen saugen. Gespielt hab ich es trotzdem ohne Ende, auch wenn ich nach jeder Runde auf dem Game Boy blasser war als Kirby auf seiner ersten Spieleverpackung! Zum Release von *Super Metroid* hatte ich meine Phobie vor den außerirdischen Monstern dann zum Glück überwunden und konnte das zeitlose Meisterwerk auf meinem SNES so richtig genießen. Saudumm, wie ich war, hab ich es leider anhand des damals beiliegenden Spieleberaters gezockt, statt selbst den Planeten Zebes zu erkunden. Zum Release von *Metroid Fusion* und *Metroid Zero Mission* hatte ich meine Phobie vor den außerirdischen Monstern UND meine eigene Blödheit in Sachen Spieleberater-Anwendung dann zum Glück überwunden. Ich hab mich so richtig schön durch die beiden genialen GBA-Metroid-Welten geforscht und gekämpft – und kann euch nur dringend ans Herz legen, das in allen anderen Parts von Samus' Legende ebenso zu tun. Schade, dass Nintendo die Serie so schleifen lässt.

Samus das Geschehen mithilfe mehrerer Monologe, beispielsweise an Bord eines Fahrstuhls. Auch die neue Bedrohung durch die intelligenten X-Parasiten wurde ein ums andere Mal in verschiedenen Sequenzen thematisiert. Der Gedanke, *Metroid* mit einer umfangreichen Story zu versehen, fand bei Nintendo offenbar spürbaren Zuspruch. Gerade einmal zwei Jahre später veröffentlichte man mit *Metroid: Zero Mission* das nächste Spiel der Reihe auf dem Game Boy Advance. Wo aber *Fusion* inhaltlich das bislang letzte Spiel der Serie war, ging *Zero Mission* zurück zu den Wurzeln und verpasste dem Original einen rundum neuen Anstrich mit zahlreichen Verbesserungen. An das qualitativ leicht überlegene *Fusion* konnte *Zero Mission* aber nicht ganz heranreichen. Eine 2005 angekündigte Fortsetzung namens *Metroid Dread* geisterte noch für mehrere Jahre durchs Internet, wirklich enthüllt wurde bislang aber noch nichts. Es darf also davon ausgegangen werden, dass die Arbeiten an *Dread* eingestellt wurden und das Spiel für immer in den Weiten des Alls verschollen ist.

Samus' Rückkehr in die Handheld-Gefilde brachte zwei exzellente Spiele hervor. *Fusion* und *Zero Mission* orientierten sich stark an den ersten Titeln der Reihe.

Der erneute Abstieg

Nach drei erfolgreichen Ego-Shootern und zwei Oldschool-Plattformern war es für *Metroid* an der Zeit, erneut einen Schritt nach vorne zu gehen. Zu diesem Zweck wandte sich Nintendo an das japanische Studio Team Ninja, um gemeinsam unter dem Decknamen „Project M“ an einem neuen *Metroid*-Titel zu arbeiten. Eine vorzügliche Wahl, ist der Entwickler neben seiner *Dead or Alive*-Reihe doch vor allem für seine exzellenten Action-Titel der *Ninja Gaiden*-Serie bekannt. Man konnte sich also schon im Vorfeld ausmalen, woran sich *Metroid: Other M* spielerisch orientieren würde. An der Third-Person-Perspektive des fertigen Spiels war dann auch nur bedingt etwas auszusetzen. Das flotte Gameplay war aber nicht wirklich mit dem Wechsel in die Ego-Ansicht vereinbar, der sporadisch vollzogen werden musste – in dieser Zeit konnte Samus sich nämlich nicht weiter fortbewegen. Leichte Orientierungsprobleme kamen durch

METROIDVANIA – EIN NEUES GENRE

Besser gut geklaut als schlecht selbst gemacht. *Metroid* sorgte nicht nur selbst für sehr viel Spaß, sondern kreierte ganz nebenbei auch ein neues Spielegenre.

Mit der Idee, Jump & Runs mit Action-Adventure zu vermischen, betrat Nintendo nicht nur sprichwörtliches Neuland, sondern war zugleich auch für dessen Erschaffung verantwortlich. Hatten schon die ersten beiden Teile diesem Designansatz viel Spielspaß zu verdanken, ging das Konzept erst mit *Super Metroid* vollends auf. Es sollte nicht lange dauern, bis die ersten Titel erschienen, welche auf den von Nintendo in Fahrt gebrachten Zug aufsprangen. Ausgerechnet Konami hatte die Idee, das erste *Castlevania* für die Playstation 1 einer Frischzellenkur zu unterziehen und sehr viel *Metroid* in den Titel einfließen zu lassen. Der Plan ging auf: *Castlevania: Symphony of the Night* gilt heute als eines der besten Spiele der gesamten Vampir-Saga, da sie komplexes Leveldesign, RPG-Elemente und fordernde Plattform-Passagen miteinander kombinierte. Als Folge daraus entstand im Laufe der Zeit ein neues Untergenre namens Metroidvania, das heute vor allem bei Indie-Entwicklern hoch im Kurs steht. Rückblickend betrachtet, lassen sich noch viele weitere Spiele, die schon vor und nach *Metroid* erschienen sind, diesem Genre unterordnen. Als Initialzündung, wie es richtig gemacht wird, gilt jedoch nach wie vor *Symphony of the Night*. Mit *Bloodstained: Ritual of the Night* oder *Axiom Verge* (unteres Bild) erscheinen bald zwei weitere Vertreter dieser Reihe, die auch auf Wii U veröffentlicht werden.

Metroid: Other M enttäuschte viele Fans vor allem bei der Story und der Charakterisierung der Hauptfigur. Immerhin konnte das Gameplay etwas überzeugen.

den häufigen Wechsel ebenfalls noch hinzu. Die größte Kritik musste Nintendo aber angesichts der Charakterisierung von Samus Aran hinnehmen. Aus der schweigsamen, unabhängig agierenden Heldin war eine zurückhaltende und fast schon introvertierte Frau geworden, die ohne ihren Befehlshaber Adam Malkovich – ohnehin eine äußerst zweifelhaft aufgenommene Figur der Serie – nichts auf die Reihe bekam. Mit einer unnötig ausgebauten Vorgeschichte der Kopfgeldjägerin tat sich Nintendo genauso wenig einen Gefallen. Die enttäuschenden Verkaufszahlen und vergleichsweise niedrigen Wertungen veranlassten Big N dazu, *Metroid* eine Zwangspause zu verordnen. Abermals ließ sich Samus nur noch in anderen Videospielen blicken, das bekannteste unter ihnen dürfte zweifelsohne *Super Smash Bros. für Wii U* und *3DS* sein, wo sie ihren Nintendo-Kollegen Mario und Co. eins auf die Mütze gibt. Mit der im letzten Jahr erfolgten Ankündigung von *Metroid Prime: Federation Force* tat Nintendo den ungeduldigen Fans leider alles andere als einen netten Gefallen. In dem am 2. September erscheinenden Multiplayer-Titel für 3DS spielt nämlich nicht die blonde Kopfgeldjägerin die Hauptrolle, sondern namenlose Föderationssoldaten. Das von *Metroid Prime* übernommene Design wurde zudem noch leicht abgeändert und verniedlicht, was so gar nicht zu der Hauptreihe passt. Ob der Ableger spielerisch taugt und vielleicht nur als erster Wegbereiter für das nächste, große *Metroid* dient, könnt ihr in unserer Vorschau ab Seite 22 nachlesen. Eine hitzige Diskussion darüber, wie ein *Metroid*-Game im Jahr 2016 aussehen muss, wird das Spiel bei seiner Veröffentlichung aber definitiv auslösen. Das Gute daran: Der eine oder andere potenzielle Käufer wird mit Sicherheit ein Auge auf die bisherigen Klassiker werfen, sie sich für Wii U oder 3DS herunterladen und erkennen, was für eine großartige Serie *Metroid* auch nach über 30 Jahren noch ist.

Marco Cabibbo

Metroid Prime: Federation Force kam bislang nicht so gut weg – auch nicht in der N-ZONE. Ob sich was daran geändert hat, lest ihr auf Seite 22 dieser Ausgabe.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Der ewige Dritte: Samus stand immer hinter Mario und Link."

Als Kind bin ich zwar erst mit *Super Metroid* aktiv in die Serie eingestiegen, kannte Samus allerdings schon durch diverse Magazin-Berichte. Auf das, was mich im Sommer des Jahres 1994 aber erwartete, war ich nicht vorbereitet. *Super Metroid* schaffte es als erstes Spiel überhaupt, mir dank seiner dichten Atmosphäre einen echten Schauer über den Rücken zu jagen. Ängstlich hätte ich das SNES ausschalten können, habe mich aber tapfer durchgebissen, bis heute nicht bereut und mich seitdem auch durch die restlichen Titel der Serie gekämpft. Ich behaupte sogar, dass *Metroid* wohl meine liebste Marke aus dem Hause Nintendo ist, auch wenn ich mit dem Pfad, der mit *Other M* eingeschlagen wurde, nicht einverstanden bin. Diesem Ausrutscher zum Trotz gehört *Metroid* für mich zu den einflussreichsten und gelungensten Videospielserien überhaupt. Noch vor *Super Mario* und *Zelda*, was eine Menge aussagt.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

1 THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD (Wii U/NX)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 2017

Wie so oft ist der Info-Strom in der Zeit zwischen E3 und Gamescom sehr zähflüssig. Folglich ist in diesem Monat bei „Alle warten auf *Zelda*“ nichts Neues zu vermelden. Schade, schließlich freuen wir uns wahnsinnig auf Links neues Abenteuer. Und ihr euch offensichtlich auch!

2 POKÉMON SONNE & MOND (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 23. November 2016

Während *Pokémon Go* Mitte Juli urplötzlich veröffentlicht wurde (Test ab Seite 36) geht das Warten auf die 3DS-Spiele weiter.

3 SUPER MARIO (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 07. Oktober 2016

Die meisten Handheld-Partys waren ja nicht so der Hit. Ob *Star Rush* das diesmal wohl besser macht?

Wii U	Paper Mario: Color Splash	07. Oktober 2016	Action-Adventure
3DS	Mario Party Star Rush	07. Oktober 2016	Partyspiel

4 YOOKA-LAYLEE (Wii U)

Hersteller: Playtonic/Team17 **Genre:** Jump & Run **Termin:** 1. Quartal 2017

Selbst Wochen später kommt Lukas immer noch nicht aus dem Schwärmen für dieses Spiel raus. Das kann richtig klasse werden!

5 SKYLANDERS IMAGINATORS (Wii U)

Hersteller: Activision **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 14. Oktober 2016

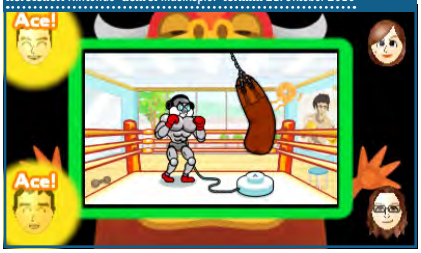
Bei jüngeren Wii-U-Spielern ist die *Skylanders*-Reihe sehr beliebt. Nintendo-exklusive Skylander scheint es diesmal aber nicht zu geben.

6 DRAGON QUEST VII (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 16. September 2016

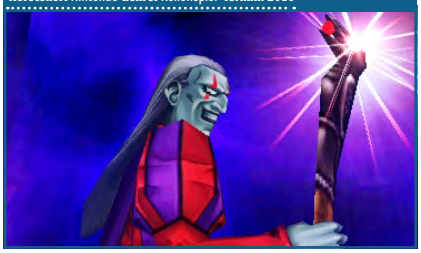
7 RHYTHM PARADISE MEGAMIX (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Musikspiel **Termin:** 21. Oktober 2016



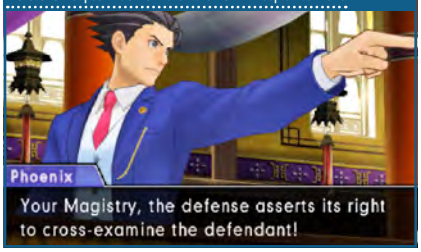
8 DRAGON QUEST VIII (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2016



9 ACE ATTORNEY: SPIRIT O. J. (3DS)

Hersteller: Capcom **Genre:** Adventure **Termin:** September 2016



10 PIKMIN (NICHT BEKANNT)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** nicht bekannt

Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERKAUF (Wii U) — SATURN

1 MINECRAFT Wii-U-EDITION
Entwickler: Mojang/4J Studios/Microsft. St.
Hersteller: Mojang
Test in: N-ZONE 02/16
Spielspaß: --%
Die große Beliebtheit von *Minecraft* spiegelt sich nun auch auf der Wii U wider.

2	MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: RIO 2016	Entwickler: Sega Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/16 Spielspaß: 73%
3	SPLATOON	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
4	LEGO STAR WARS: DAS ERWACHEN DER MACHT	Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Bros. Inter.	Test in: N-ZONE 08/16 Spielspaß: 80%
5	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
6	NEW SUPER MARIO BROS. U	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
7	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
8	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD	Entwickler: Tantalus Media Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/16 Spielspaß: 88%
9	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
10	SUPER MARIO MAKER	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/15 Spielspaß: 85%

TOP 10 LESER (Wii U)

1 THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD
Entwickler: Tantalus Media
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/16
Spielspaß: 88%
Tokyo Mirage Sessions #FE raus, *Minecraft* rein, sonst nicht viel Bewegung hier.

2	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
3	SUPER MARIO MAKER	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/15 Spielspaß: 85%
4	POKÉMON TEKKEN	Entwickler: Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/16 Spielspaß: 82%
5	SPLATOON	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
6	STAR FOX ZERO	Entwickler: Plat. Games/Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/16 Spielspaß: 85%
7	XENOBLADE CHRONICLES X	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/16 Spielspaß: 87%
8	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
9	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
10	MINECRAFT Wii-U-EDITION	Entwickler: Mojang/4J Studios Hersteller: Mojang	Test in: N-ZONE 02/16 Spielspaß: --%

TOP 10 VERKAUF (3DS) — SATURN

1 POKÉMON ALPHA SAPHIR UND OMEGA RUBIN
Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/14
Spielspaß: 86%
Der *Pokémon Go*-Hype wirkt sich positiv auf die 3DS-*Pokémons* aus.

2	MONSTER HUNTER GENERATIONS	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/16 Spielspaß: 82%
3	POKÉMON X UND Y	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
4	YO-KAI WATCH	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/16 Spielspaß: 89%
5	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 90%
6	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
7	NEW STYLE BOUTIQUE 2 – MODE VON MORGEN	Entwickler: Syn Sophia Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/15 Spielspaß: 70%
8	MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: RIO 2016	Entwickler: Sega Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/16 Spielspaß: 73%
9	THE LEGEND OF ZELDA: TRI FORCE HEROES	Entwickler: Nintendo/Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/15 Spielspaß: 74%
10	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%

TOP 10 LESER (3DS)

1 POKÉMON ALPHA SAPHIR UND OMEGA RUBIN
Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/14
Spielspaß: 86%
Und auch bei unseren Lesern ist das *Pokémon*-Fieber erneut ausgebrochen.

2	FIRE EMBLEM FATES	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/16 Spielspaß: 90%
3	MONSTER HUNTER GENERATIONS	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/16 Spielspaß: 82%
4	YO-KAI WATCH	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/16 Spielspaß: 89%
5	THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D	Entwickler: Nintendo/Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 92%
6	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
7	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
8	MARIO & LUIGI: PAPER JAM BROS.	Entwickler: Alphadream Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/16 Spielspaß: 87%
9	KIRBY: PLANET ROBOBOT	Entwickler: HAL Laboratory Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/16 Spielspaß: 78%
10	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**

METROID PRIME FEDERATION FORCE

Action Groß angespielt: Wir hatten bei Nintendo die Gelegenheit, Samus einen ganzen Tag lang bei ihren Abenteuern zu begleiten. Oder besser gesagt ihre Föderationskollegen.

Es war wohl der denkbar schlechteste Augenblick, um ein neues Spiel aus dem *Metroid*-Universum anzukündigen. Als auf der E3 des vergangenen Jahres erste Spielszenen von *Metroid Prime: Federation Force* gezeigt wurden und das offizielle Schriftzuglogo auf dem Bildschirm erschien, war die Frustration groß. Zu lange schon hatte man auf ein neues, großes Abenteuer mit Samus Aran gewartet, zu groß war noch der Schmerz, den *Other M* einige Jahre zuvor angerichtet hatte. Das vorläufige Fazit fiel demnach auch ernüchternd aus. Der Like-Balken

Mehr Action, weniger Adventure: In *Metroid Prime: Federation Force* steht ganz klar kooperative Gameplay mit mehreren realen Spielern im Mittelpunkt.

Natürlich sind mit den Raumpiraten auch die erklärten Feinde der Föderation wieder mit dabei. Exemplare wie diese vertragen einiges an Munition.

Auf dem unteren Bildschirm könnt ihr dank der Übersichtskarte eure Kameraden ausfindig machen und zudem eure aktuelle Ausrüstung einsehen.

auf Youtube nahm schnell eine überschwänglich rote Farbe an, die Fachpresse zeigte sich in ersten Previews wenig begeistert. Am Ende konnte *Federation Force* gar den Titel für das meistdiskutierte und kontroverseste Spiel der gesamten Messe für sich beanspruchen. Mittlerweile ist der Zorn aber ein wenig abgekühlt und *Federation Force* steht kurz davor, Anfang September veröffentlicht zu werden. Im Vorfeld der Gamescom lud Nintendo uns nach Frankfurt ein, um das Spiel im kooperativen Rahmen umfangreich anspielen zu können. Gleich vorweg: Wo das Spiel innerhalb der Story zeitlich angesiedelt sein wird, wurde auch in unserer Mehrspielersession nicht ersichtlich. Produzent Kensuke Tanabe ließ aber schon verlauten, dass *Federation Force* irgendwann zwischen dem ersten *Metroid* (respektive *Zero Mission*) und *Metroid II: Return of Samus* angesiedelt ist.

Vier für Samus

Ebenfalls ließ es sich bei unserem Event noch nicht in Erfahrung bringen, inwiefern Samus Aran selbst eine Rolle spielen wird. Anstelle der taffen Kopfgeldjägerin spielt man in *Federation Force* nämlich einen Soldaten der föderierten Streitkräfte, in dessen Rängen auch Samus einst gedient hat, ehe sie den Dienst quittierte. Schon jetzt kann man aber wohl zweifellos sagen, dass den gesichtslosen Figuren des Spiels ganz klar der Charme fehlt, welchen sich Samus über die vielen Jahre erarbeitet hat. Der niedliche Chibi-Look mit den großen Köpfen und Gliedmaßen sorgt zugleich dafür, dass das typische Feeling der *Metroid Prime*-Spiele nicht aufkommen will. Erst wenn man die Spielwelt ein wenig genauer betrachtet, können Vergleiche mit der meisterhaft inszenierten Gamecube-Trilogie gezogen werden. Vor allem farblich hat Nintendo hier genau die richtigen Grundtöne in den Eimer gemischt – wenn man über die 3DS-typischen, recht verwaschenen Texturen mal hinwegsieht.

Der Umstand, dass ihr *Federation Force* jederzeit aus der Ego-Perspektive erlebt, macht die Similarität zu *Prime* nur noch deutlicher. Sogar an die Steuerung gewöhnt man sich weitaus schneller als man zunächst annehmen möchte. Mithilfe des linken Analogsticks bewegt ihr euren Föderationsanhänger durch die Spielwelt und dreht euch auch um die eigene Achse. Ähnlich wie in *Splatoon* könnt ihr euren 3DS auch in die entsprechende Richtung neigen, müsst dazu aber die R-Taste gedrückt halten. Seid ihr Besitzer eines New 3DS, kann hierfür alternativ der C-Stick verwendet werden. Die allgemeine Spielgeschwindigkeit von *Federation Force* ist zwar ziemlich langsam, dennoch ist es aber klar von

Bis zu sechs Spieler dürfen beim Blast Ball teilnehmen. Leere Slots werden anschließend von Bots aufgefüllt.

Beim Blast Ball könnt ihr nur den gleichnamigen Ball anvisieren. Immerhin gilt es, nur diesen ins gegnerische Tor zu befördern und einen Punkt zu ergattern.

Vorteil, wenn ihr euren Gegner jederzeit im Visier behaltet und euch trotzdem noch bewegen könnt. Welch glücklicher Umstand, dass ihr genau dies mit der L-Taste machen könnt. Um anschließend auch noch spezifische Schwachpunkte vom anvisierten Monster ins Ziel nehmen zu können, könnt ihr euch die Gyrokorrektur zunutze machen. Um diese einzusetzen, müsst ihr abermals die rechte Schultertaste gedrückt halten. Das mag auf den ersten Blick einen überladenen Eindruck machen, doch nach einer guten halben Stunde sind sämtliche Kniffe der Steuerung verinnerlicht.

Sieh dir die Welt an

Obgleich *Federation Force* auch einzeln spielbar ist, steht die Mehrspielerkomponente ganz klar im Vordergrund. Sei es noch per Online-Modus oder lokal mit

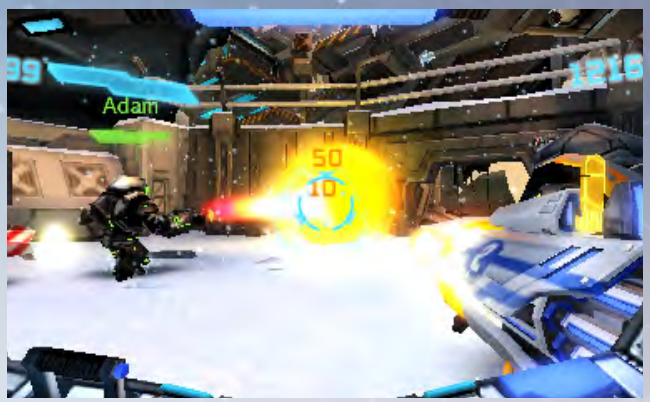
Kleinere Zwischensequenzen lockern das Geschehen auf. Ob sich die Story harmonisch ins Universum einfügt, steht jetzt allerdings noch in den Sternen.

drei weiteren Spielern, wie wir es bei Nintendo ausprobieren durften. Bevor ihr euch aber in eine der Storymissionen stürzt, derer wir vier ausprobieren durften, will zunächst einmal die Extra-Ausrüstung verteilt werden. Vom aufladbaren Standardlaser abgesehen, darf euer Föderationssoldat auch mit Raketen, Eis-Munition oder Reparaturmodulen ausgestattet werden. Dabei gilt es nicht nur zu beachten, dass ihr eine maximale Traglast nicht überschreitet – auch die vorweg ausgerüsteten Module spielen eine wichtige Rolle. Wenn ihr beispielsweise zwei Module besitzt, die den Schaden eurer Raketen um 20 oder 30 Prozent erhöhen, solltet ihr die meiste Munition für euch beanspruchen. Andere Spieler können es euch hier gleichtun und sich wiederum selbst auf ein bestimmtes Sortiment beschränken. Nicht außer Acht lassen solltet ihr dabei euren Zielort. Werdet ihr etwa zu einem Eisplaneten geschickt, ist es von Vorteil, wenn mindestens ein Spieler ein paar Feuergeschosse mit dabei hat. Hinter so mancher zugeschneiten Höhle verbirgt sich vielleicht ein weiteres Modul, das euch womöglich schon in der nächsten Mission gute Dienste leistet.

Anhand der Auftragsbeschreibung kann vor Missionsstart schon grob abgeleitet werden, welche Ausrüstung sich als besonders nützlich erweisen wird. Tatsächlich ist das Aufgabenspektrum von *Federation Force* alles andere als abwechslungsarm. Mal müsst ihr zu Forschungszwecken eine Mindestanzahl an gefährlichen Kreaturen einfangen und diese hierzu in die Käfige locken, eine Metroid-Larve aus einer überfallenen Forschungsstation bergen oder in längst verlassenen Chozo-Tempeln Physikrätsel lösen. Gerade den *Super Monkey Ball*-Fans unter euch dürfte Letzteres sehr zusagen. Einige dieser Missionen waren noch recht früh im Spiel angesiedelt und dementsprechend ziemlich leicht. In späteren Missionen al-

Mithilfe verschiedener Items, die zufällig in der Arena erscheinen, könnt ihr euch beim Blast Ball einen kurzfristigen Vorteil verschaffen. Macht was draus!

An vielen Türen kommt ihr erst vorbei, wenn sich alle Spieler versammelt haben und auf einem der entsprechenden Schalter stehen, damit sie sich öffnen.



Für besiegte Gegner und im Verbund gelöste Aufgaben erhaltet ihr Punkte. Wer am Ende die meisten hat, erhält bei der Verteilung von neuen Modulen den Vorzug.

Diese Schneebestie müsst ihr nicht bekämpfen, sondern einfangen. Ein „freiwilliger" Spieler muss die Kreatur hierfür in einen speziellen Käfig locken.

lerdings tauchen häufiger Elite-Piraten und hungrige Metroids auf, die das Spiel schon etwas schwieriger machten. Eine besondere Herausforderung stellte *Federation Force* in unserer Preview aber zu keinem Zeitpunkt dar. Wem der kooperative Kampf gegen die Weltraumpiraten auf Dauer nicht ausreicht, der darf auf einen zweiten Spielmodus namens Blast Ball umsteigen.

Sport der Zukunft

Hier wird das Limit an Spielern von vier auf sechs angehoben und in zwei Mannschaften aufgeteilt. In einer Fußball-ähnlichen Arena müssen beide Teams nun versuchen, eine Kugel ins gegnerische Tor zu befördern. Nicht per Fußtritt, sondern per Laserbeschuss. Andere Spieler könnt ihr zwar nicht unter Feuer nehmen, ihnen aber dafür den Ball an die Rübe knallen und sie so womöglich für einige Sekunden außer Gefecht setzen. Das Geschehen erinnert dabei sehr an den Online-Dauerbrenner *Rocket League*, ist aber bei Weitem nicht so chaotisch wie in dem Auto-Spektakel. Dank der realitätsnahen Ballphysik ist es auch hier von Vorteil, mithilfe der Gyrokorrektur etwas genauer zu zielen. Gerade dann, wenn das Tor der gegnerischen Mannschaft mit jedem erzielten Punkt ein wenig kleiner wird. Schade ist nur, dass die Einstellungsmöglichkeiten so überschaubar ausfallen. Mit nur zwei Modi und einer optionalen, automatischen Teamzuweisung (der Rest wird mit Bots aufgefüllt) fährt Blast Ball hier schwache Geschütze auf. Ob euch der Zukunfts-Kick taugt, könnt ihr übrigens schon jetzt kostenlos im eShop ausprobieren.

Schaut genau hin: In dem Glaszylinder schlummert ein Metroid. Sofern es sich vermeiden lässt, solltet ihr unnötigen Gefechten wie diesem aus dem Weg gehen.

Seinen vermeintlich wohl größten Schwachpunkt hatte *Metroid Prime: Federation Force* schon frühzeitig mit dem eigenen Namen gefunden. Unter dem Namen *Metroid* stellen sich die Fans – und gerade um deren Gunst muss Nintendo derzeit buhlen – einfach kein kooperatives Geballer vor. Über alternative Spielmodi mit dieser Prämisse kann man gerne reden, *Federation Force* allerdings stellt genau dies in den Mittelpunkt. Ebenso ist es im Grunde keine schlechte Idee, die Story der vermeintlichen Spin-offs in die Saga der Weltraumheldin zu integrieren – ob diese dadurch spannender und aufgrund des etwas anderen Blickwinkels interessanter wird, ist gegenwärtig aber noch fraglich. Auf der anderen Seite wäre es auch unfair, *Federation Force* sofort alle Qualitäten abzuerkennen. Das Spiel hinterließ bei uns definitiv keinen so katastrophalen Eindruck, wie man anhand bisheriger Videos zum Spiel vermuten könnte. Bleibt nur zu hoffen, dass der positive Eindruck sich auf das gesamte Spiel verlagern kann und uns im September eine Überraschung bevorsteht. **Marco Cabibbo**

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Samus hebt langsam ab. Wie hoch ihr Höhenflug wird, muss sich noch zeigen."

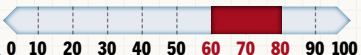
Federation Force hatte ich schon kurz nach der ersten Enthüllung erst einmal von meinem persönlichen Radar gestrichen. Unschön anzusehende Grafik, standardmäßiges Koop-Gameplay auf dem 3DS – das sollte das nächste Kapitel der *Metroid*-Saga sein? Nach einigen Stunden des geselligen Anspielens sehe ich die Sache nun nicht mehr so schwarz. Auch wenn ich nach wie vor denke, dass uns mit *Federation Force* kein würdiger Nachfolger des großartigen Vorbildes bevorsteht, wird das Spiel aber mit Sicherheit solide. Die kurzweiligen Missionen waren abwechslungsreich, ebenso spaßig waren die chaotischen Matches in Blast Ball, wo es klar auf die Einzelleistung ankommt. Und wer weiß: Vielleicht dient *Federation Force* ja nur als Wegbereiter für das nächste große *Metroid*. Wieso wir dieses so herbeisehnen, wird vielleicht durch unsere Reportage ab Seite 12 deutlich.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Metroid Prime Trilogy (Wii U VC)
Termin: 2. September 2016

Screen-Info: Die Screenshots wurden uns von Nintendo zur Verfügung zugestellt. Samus brachte sie sogar persönlich im Büro per USB-Stick vorbei.

WERTUNGSTENDENZ



AQUA MOTO RACING UTOPIA

Sportspiel 15 Jahre nach dem letzten *Wave Race* geht es zurück in den Rennsport-Wasserpark – und dank kompetenter Starthilfe aus Schweden macht das auch noch richtig Spaß!

München, zwölf Uhr mittags: Zwar lassen wir es uns nicht in einem der schönen bayerischen Freibäder gut gehen, klatschnass sind wir aber trotzdem – die Straßenbahnen der süddeutschen Metropole halten eben nichts von Klimaanlagen. Zum Glück sind wir wenigstens gedanklich nah am kühlen Nass, auf uns wartet nämlich eine Privatvorstellung des Early-Access-Build von *Aqua Moto Racing Utopia*! Habt ihr schon mal *Wave Race* auf dem altehrwürdigen N64 oder auf dem Gamecube gezockt? Exakt diesel-be Bauart von Jetski-Rennspiel erwartet euch nun 15 Jahre später mit *Utopia*! Als unsere Straßenbahn schließlich am Zielort ankommt, einem unfassbar nerdigen Spiele-PR-Büro tief im Herzen von München, steht vor uns ein sympathischer Mann in der Türe. Unser zünftig-bayerisches „Servusla!“ zur Begrüßung beantwortet der Kollege mit den leicht zerzausten Haaren und der frechen Baseball-Cap nur mit einem Hilfe suchenden Blick weiter in die Tiefen des Büros. Kein Wunder, denn wie sich gleich darauf herausstellt, handelt es sich bei dem Besucher erstens um einen Vollblut-Schweden ohne viel Ahnung von der deutschen (geschweige denn bayerischen) Sprache und zweitens um den *Aqua Moto Racing Utopia*-Chef und Zordix-CEO höchstpersönlich: Matti Larsson.

Spielspaß? Chefsache!

Keine fünf Minuten später läuft die Early-Access-Version von *Utopia* dann auch mit Matti und uns am Start – hier ist der schwedische Programmiererchef offensichtlich deutlich mehr in seinem Element als beim Thema Münchner Smalltalk. Wenn Matti *Aqua Moto Racing* zockt und von all den tollen Features seines Spiels erzählt, merkt man richtig, wie ihm das Herz aufgeht. Mit Recht: *Utopia* sieht nicht nur großartig aus, wenn es drauf ankommt (etwa bei den Wassereffekten, den 44 selbst erdachten Jetskis oder euren frei editierbaren Fahrer-Avataren), es spielt sich auch verdammt flüssig. Kaum zu glauben, dass dieses Teil eine Early-Access-Version sein soll – andere Softwarestudios stellen deutlich unfertigere Spiele als Vollpreis-Games ins Regal. Auf diese Tatsache angesprochen, macht sich

Je enger ihr um die Slalom-Markierungen fahrt, desto stärker lädt sich euer Boost auf. Vorsicht – verpasst ihr zu viele der Bojen, werdet ihr disqualifiziert.

All-in auf dem River: Der grüne Pokerchip bringt Geld auf euer Konto. Damit lassen sich später neue Jetskis einkaufen. Sammelt also immer schön die Chips ein!

Sämtliche Jetskis liefern unterschiedliche Leistung in Sachen Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Kurven- und Stunttauglichkeit. Wählt euer Gefährt weise.

„Das Wasser ist wie … aah … bei Zwiebel", meint Matti im charmanten Schweden-Englisch. Will heißen: Etliche Grafikeffekte liegen in Schichten übereinander.

ein breites Schmunzeln auf Mattis Gesicht breit – sein 16 Mann starkes Team möchte den Titel trotz des verdammt guten ersten Eindrucks stets weiter verbessern.

Schluck Wasser in der Kurve?

Schwer zu sagen, wo die Zordix-Crew da überhaupt noch ansetzen will. Beim Handling etwa? Können wir uns nicht vorstellen, die Steuerung ist durchdacht, schön bissig und sehr leicht zu meistern – bereits nach 30 Minuten können wir mit Matti im lokalen Splitscreen-Multiplayer für bis zu vier Spieler mithalten. Starten hier mehrere Racer am selben Bildschirm, fährt *Utopia* smarterweise die Wellen- und Wassereffekte herunter, um auch hier einen rigoros FPS-stotterfreien Rennsport zu gewährleisten. Im Online-Mehrspielermodus für acht Mann bedarf es dieser Grafik-Reduzierung natürlich nicht, hier bringt schließlich jeder Teilnehmer seine eigene Hardwarepower ein.

Tick, Trick und Track

Auch beim Thema Spielmodi wüssten wir nicht, wo *Utopia* Hilfe nötig hätte. Mit den angesprochenen Multiplayer-Optionen, den Championships, Zeitfahrten und dem Kennenlernen der Kurse im freien Modus sind alle wichtigen Klassiker dabei. Dazu gesellen sich dann auch noch reine Fun- und Partyspielvarianten wie die Stunt-Rennen, Keep the Flag (lasst euch nicht von anderen Jetski-Fahrern die Flagge stibitzen!) oder eine King-of-the-Hill-Version. Am besten ist überhaupt die Disziplin „Duckling Mama". Hier sammelt man auf einem Hindernisskurs kleine Quietscheentchen ein, die einem je nach Menge in jeder Sekunde Punkte bringen. Wer am Ende der Runde die meisten Punkte hat, gewinnt – was vor allem dadurch spannend wird, dass man seinen Kontrahenten die Entchen per Rammattacke klauen kann. Das Ganze erinnert an eine Variante der Ballonkampf-Arenen aus *Mario Kart*, bereitet unfassbar viel gute Laune und ist ein schöner Bonus zu den intensiv geführten Wettkämpfen auf den abwechslungsreich designten Strecken.

NX zu befürchten

Benötigt dann vielleicht einfach das reine Racing-Gameplay noch den Zordix-Support? Auch hier: eher nicht! *Utopia* fordert seinen Spieler zu jedem Zeitpunkt auf mehreren Ebenen: hartes Kurvenfahren im Kampf gegen die Wellen, Einsammeln von Goodies, Aufbauen eines Turbos durch Stunts und möglichst enges Passieren der Slalom-Bojen sowie das taktisch geschickte Zünden fertig geladener Boosts. Nur wer hier genügend Geschick und die richtige Strategie mitbringt, gewinnt – und hat den Sieg dann auch wirklich verdient, leichtes Rubberbanding bei KI-Kampffahrten hin oder her. Etwas unbeholfen wirken bestenfalls die Animationen der virtuellen Sportler auf ihren Jetskis und während der Jubelposen – aber wenn das die größten Probleme von *Aqua Moto Racing Utopia* sind, kaufen wir das Ding gerne bereits im Early Access. Knapp eine Stunde wollte Matti mit uns zocken, fast zwei sind es am Ende dann geworden. Wir hatten eben unseren Spaß. Zum Abschied gab es die Worte „Wir wollen das Spiel auch für Nintendos NX rausbringen, selbst wenn wir immer noch nicht wissen, was das Ding mal werden soll." Sympathischer Schwede. ■ **Benjamin Kegel**

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Treffen sich ein Journalist und ein Software-Chef – beide haben Spaß …"

Wave Race? Kenn ich! Hab ich damals auf dem N64 zusammen mit drei Realschul-Kumpels gezockt, als wir keinen Bock mehr auf *Mario Kart* hatten. Und, puuuuh – im Gegensatz zum Klempner-Rennspaß war es gar nicht mal so leicht, sich auf die offenen Kurse von *Wave Race* einzustellen oder die Steuerung in den Griff zu bekommen. Die Gamecube-Version war da sogar noch anspruchsvoller! Und *Aqua Moto Racing Utopia*? Auch hier muss man sich erst mal an das ungewöhnliche, weil eben nicht durch Straßenbanden begrenzte Rennsport-Gefühl gewöhnen. Bei mir hat es nicht mal eine Stunde gedauert, bis ich mich richtig in das Teil verbissen hatte! Am Ende blieb dann sogar dem guten Matti keine Chance mehr. Ich würde ja Sorry sagen, aber es tut mir nicht leid ;-).

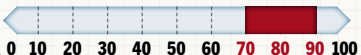
Stunts könnt ihr entweder nach einem Rampen-Sprung in der Luft oder direkt stehend auf dem Jetski ausführen. Legt ihr euch dabei nicht auf die Schnauze, gibt's zur Belohnung Boost-Punkte, mit denen ihr eure Turbo-Leiste aufladen könnt.

INFOS

Hersteller: Zordix
Entwickler: Zordix
Alternative: Wave Race 64 (Wii U VC)
Termin: 3. Quartal 2016

Screen-Info: Die Bilder stammen von Zordix persönlich. Wir haben das Spiel in Aktion gesehen und würden sagen, die Qualität ist im Solomodus vergleichbar.

WERTUNGSTENDENZ



PROJECT SONIC kommt für NX!

Jump & Run Der blaue Flitze-Igel Sonic feiert seinen 25. Geburtstag! Während Wii-U-Besitzer leider nicht eingeladen sind, können potenzielle NX-Käufer fröhlich mitfeiern!

Seinen eigenen Leitspruch „Gotta go fast!“ nahm der blaue Protagonist Sonic in den letzten Jahren nicht allzu ernst, denn die letzten paar Abenteuer kamen reichlich lahmarschig daher oder entpuppten sich im Falle von *Sonic Boom* sogar als spielerischer und präsentationstechnischer Totalausfall. Doch nach dem Regen kommt bekanntlich die Sonne und rechtzeitig zu seinem 25. Geburtstag kehrt der stachelhaarige Überschall-Säuger in einem bisher lediglich als *Project Sonic* titulierten Abenteuer zurück. Wii-U-Besitzer müssen leider draußen bleiben – dafür haben wir nun einen weiteren Titel, den wir der stetig wachsenden Liste an bestätigten NX-Entwicklungen hinzufügen können!

Bisher scheint es, als würde es sich bei *Project Sonic* mitunter an *Sonic Generations* orientieren. Zumindest sind erneut der „alte“ und der „neue“ Igel am Start.

Der Igel und der Igel

Für einen qualitativen Aufschwung spricht, dass sich die Entwickler relativ eindeutig an *Sonic Generations* orientieren, einem der besten *Sonic*-Abenteuer diesseits der Mega-Drive-Originale. Hier gaben sich sowohl der neue, schlanke Igel als auch sein pummeliges Retro-Gegenstück ein Stelldichein und erlebten eine Mischung aus bekannten, aber drastisch überarbeiteten, und neuen Levels. Der erste Teaser zu *Project Sonic* verrät: Auch diesmal sind wieder beide Varianten des Helden im Einsatz. Haben wir es etwa mit einer offiziellen *Generations*-Fortsetzung zu tun? Das wäre nicht die schlechteste Variante, wurde von den Entwicklern aber bereits relativiert. Etwas Bauchschmerzen bereitet uns noch die ebenfalls im Video angedeutete, sehr düstere Grundstimmung des Abenteuers, in der wir durch eine anscheinend von Robotern zerstörte Welt reisen. Das klingt viel zu sehr nach den verzweifelten Versuchen der Serie in den letzten Jahren, cool und düster zu sein. Aber mal schauen – wir wollen einfach an ein geniales *Sonic*-Revival glauben! **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

„Beeindruckende Rückkehr oder enttäuschender Renn-Ausflug – beides ist möglich“

Als *Sonic*-Fan der ersten Stunde habe ich es nicht leicht, denn jedem *Sonic Generations* steht ein *Sonic Boom* gegenüber, jedem gelungenen Ableger also spielbarer Sondermüll; in den letzten Jahren zeigte die Tendenz mehrmals hintereinander zudem leider stark in Richtung Sondermüll. *Project Sonic* kann ergo sowohl ein Meisterwerk als auch ein Reinfall werden – oder irgendetwas dazwischen. Die Tatsache, dass man sich anscheinend am sehr guten *Sonic Generations* orientiert, lässt mich hoffen, dass Sonic 2017 qualitativ endlich wieder dorthin gelangt, wo er einmal war und wieder hingehört: Ganz an die Spitze, nicht gleichauf mit, aber auch nicht weit hinter Super Mario.

INFOS

Hersteller: Sega
Entwickler: Sonic Team
Alternative: Sonic: Lost World
Termin: Herbst 2017

Screen-Info: Die Bilder zu *Project Sonic* stammen aus dem offiziellen Ankündigungstrailer. Jenes zu *Sonic Mania* hingegen wurde von Sega selbst veröffentlicht.

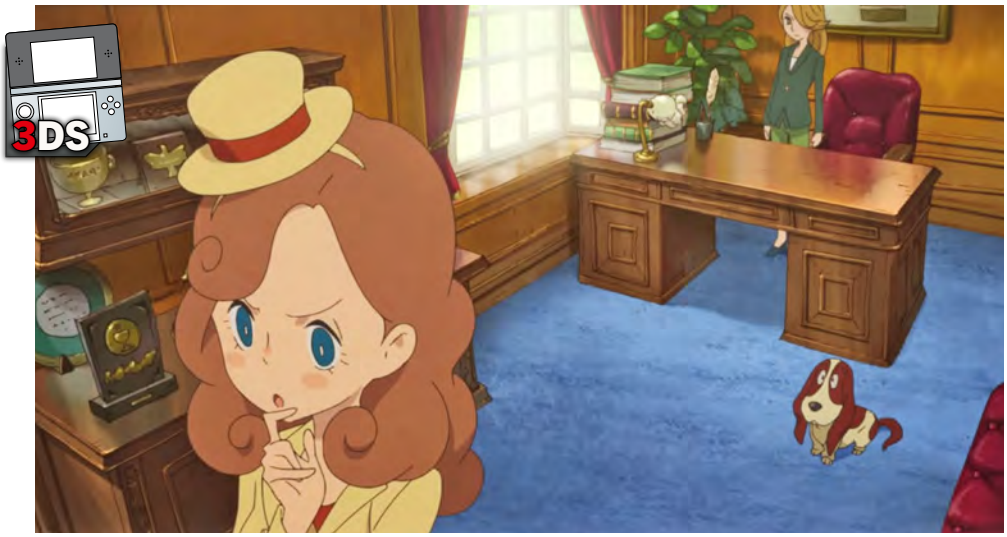
WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

NOCH EIN FLITZER: SONIC MANIA

Neben *Project Sonic* kündigte Sega zum Serien-Jubiläum ein weiteres Spiel der Reihe an, welches Nintendo-Fans jedoch leider vorenthalten bleibt.

PS4-, Xbox-One- und PC-Spieler können sich doppelt freuen, denn neben *Project Sonic* erwartet sie 2017 auch noch *Sonic Mania*. Bei dem 2D-Hüpfer in Mega-Drive-Retro-Grafik handelt es sich um eine Mischung aus Neuauflage und Neuinterpretation von *Sonic the Hedgehog*, *Sonic the Hedgehog 2*, *Sonic the Hedgehog 3* und *Sonic CD*. Neben einer Auswahl an dezent überarbeiteten Levels aus diesen Titeln packen die Entwickler nämlich auch völlig neue Stages hinzu, sodass auch Serien-Veteranen sich auf völlig neuen Hochgeschwindigkeits-Spaß einstellen dürfen. Ab dem ersten Quartal 2017 wird losgerannt!



LADY LAYTON

THE MILLIONAIRE ARIADONE'S CONSPIRACY

Geschicklichkeit Jetzt übernimmt die Tochter des Professors!

In den letzten Jahren war es still um die *Layton*-Reihe geworden, im März verstarb zudem der langjährige Rätseldesigner der Reihe, Akira Tago. Doch jetzt gibt's endlich wieder Erfreuliches von der beliebten Rätselreihe zu berichten: Kürzlich wurde mit einem ausführlichen Trailer die Zukunft der *Laytons* eingeläutet. Wir verraten euch die wichtigsten Infos zum kommenden Teil der Reihe, der auch gleich einige spannende Neuerungen mit sich bringt.

Volle Lady-Power!

Der Titel verrät es bereits: Professor Laytons quirlige Tochter Katrielle tritt in die großen Fußstapfen ihres berühmten, spurlos verschwundenen Vaters. Wo sich dieser sowie sein Assistent aufhalten, ist nicht bekannt, wird aber wahrscheinlich auch ein Teil der Story des neuen Abenteuers sein. Dafür bekommt Kat, die im Laufe der Story ein eigenes Detektivbüro eröffnet, Unterstützung von einem sprechenden englischen Corgi (die Lieblingshunderasse der englischen Queen) namens Sharo sowie von ihren Freunden Geraldine Royer und Noah Mondeor, die allesamt im Trailer zu sehen sind. Ebenso wurde London und einige Sehenswürdigkeiten dort, wie zum Beispiel der Big Ben, als Schauplatz gezeigt – wie gewohnt im typischen, durch und durch charmanten Look der *Layton*-Reihe.

Ein klassisches Layton

Wie in den vorherigen *Layton*-Games wird sich auch in *Lady Layton* alles um kniffelige Rätsel drehen, die ihr im Laufe des Abenteuers lösen müsst. Was wir bislang von den Aufgaben sehen konnten, hat uns sehr optimistisch gestimmt, dass der neue Rätseldesigner Kuniaki Iwanami sein Handwerk versteht und das Hirnschmalz der Spieler auf abwechslungsreiche Weise zum Arbeiten bringt. Im Trailer wurden kurze Ausschnitte aus Rätseln mit Zahlen, Schatzkisten, Kanonen und Kaninchen gezeigt –das sieht schon einmal sehr interessant aus und passt zu dem, was man von den Vorgängern kennt und schätzt.

Anfang 2017 soll das Spiel in Fernost für den Nintendo 3DS sowie für iOS- und Android-Smartphones veröffentlicht werden, eine Lokalisierung für die westliche Welt wurde in der Zwischenzeit von Level-5 bestätigt und soll im Laufe des Jahres folgen.

Thomas Eder

Die Rätsel des neuen Designers Kuniaki Iwanami wirken schon auf den ersten Blick sehr abwechslungsreich und vielversprechend.

MEINUNG
Thomas Eder

„Ein neues *Layton*-Spiel? Darauf haben wir leider lange warten müssen!"

Die Ankündigung eines neuen *Layton*-Spiels hat mich sehr gefreut – und irgendwie auch ein wenig, dass mit einer neuen Protagonistin frischer Wind in die Reihe kommt. Was ich bislang sehen konnte, hat mir Lust auf mehr gemacht: Die Story scheint interessant zu sein, die Rätsel wirken wie typische *Layton*-Rätsel und auch die Präsentation ist genauso liebevoll, wie man sie von der Serie kennt. Ich freue mich auf neuen Rätselnachschub und bin bester Dinge, dass die Layton-Tochter einen klasse Job machen wird!

INFOS

Hersteller: Level-5 (japanische Version)
Entwickler: Level-5
Alternative: Prof. Layton und das Verm. von Aslant
Termin: 2017

Screen-Info: Die Screenshots haben wir anhand des Trailers erstellt, der die Smartphone-Variante zeigt. Die 3DS-Grafik sollte auf einem ähnlichen Niveau liegen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!

So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler jeweils online oder offline miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Splatoon

Termin: 29. Mai 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
An der Optik hat sich in den vergangenen Monaten nichts geändert. Das tolle Artdesign wird nach wie vor von einer sauberen Technik getragen.

SOUND 9
Sprache/Text: Inkling-Sprache/Deutsch
Die neuen, thematisch sehr abwechslungsreichen Musikstücke fügen sich wunderbar in den ohnehin schon famosen Soundtrack des Spiels ein.

STEUERUNG 9
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: Alleine nur mit Gamepad spielbar
Die sehr simpel gehaltene Steuerung setzt auf eine Mischung aus Analog- und Gyroskop-Steuerung. Wunderbar umgesetzt, nahezu fehlerfrei.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel
Die Kampagne des Spiels ist leider ein wenig kurz und zu einfach geraten. Wer alle versteckten Schriftrollen finden will, wird um die sieben Stunden benötigen.

MEHRSPIELER 10
Spieler online: 8 **Spieler offline:** 1-2
Dank neuer wie auch gut umgesetzter Spielmodi hat sich *Splatoon* seine 10 im Mehrspieler redlich verdient. Lediglich manche Abstürze nerven noch.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Fantastisch umgesetztes Tinten-Feature
- ✚☐ Präzise, leicht zu handhabende Steuerung
- ✚☐ Neue Mehrspielerkarten sehr gelungen
- ✚☐ Ungewöhnliches, skurriles Artdesign
- ✚☐ Neue Waffen sehr abwechslungsreich
- ➖☐ Waffen-Balance noch nicht perfekt
- ➖☐ Einzelspielerkampagne immer noch recht kurz
- ➖☐ Online öfters immer noch Abstürze

WERTUNG/FAZIT

90

„Innovativ, kreativ und wohldurchdacht: *Splatoon* bringt Farbe in euer Leben!“

ICONS

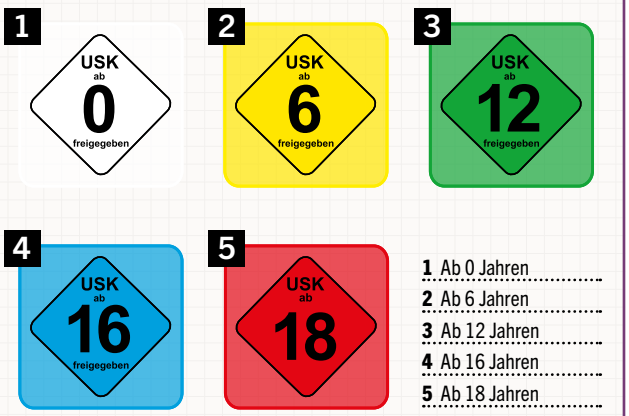
N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt“-Icon.

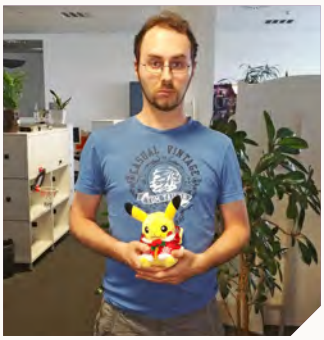
USK-EINSTUFUNGEN



1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (30, Redaktionsleiter)



Spielt gerade: Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call (3DS), The Legend of Zelda: Twilight Princess HD (Wii U)
Schaut gerade: Lucifer – Staffel 1, Vikings Staffel 3 & 4
Hört gerade: Angenehme Stille
Und sonst: Für die Arbeit am Sonderheft zu Pokémon Go habe ich mich nach Längerem wieder ausgiebig mit den Taschenmonstern beschäftigt. Und so gerne ich Pikachu und Konsorten auch habe, jetzt brauche ich erst mal wieder eine Pokémon-Pause.

BENJAMIN KEGEL (34, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Doom (PC), Super Smash Bros. für Nintendo 3DS (ja, für 3DS!)
Schaut gerade: Das komplette WWE Network rauf, runter und wieder rauf
Hört gerade: Viktors sanftes Schnarchen aus dem Chefbüro. Der Arme hat für die N-ZONE und das Pokémon-Sonderheft echt alles gegeben! Hut ab, Vik :-).
Und sonst: Neulich war ich seit Langem endlich mal wieder im Nürnberger Zoo und wurde dort von dem charmanten Schwarzen Pacu rechts im Bild angelächelt. So ein höflicher Fisch aber auch!

MARCO CABIBBO (32, Redakteur)

Spielt gerade: Yo-kai Watch (3DS), Mega Man X (3DS)
Liest gerade: Schulz – Redaktionsschluss
Hört gerade: Periphery – Select Difficulty
Und sonst: Eigentlich hätte ich in der obersten Kategorie noch Pokémon Go einfügen müssen. Allerdings ist mein eigenes Smartphone dermaßen schwach auf der Brust, dass ich meine Rattfratz- und Taubsi-Legion nur zusammen mit meiner Freundin und ihrem Handy aufbauen kann. Ein Pummeluff als kommandierender Offizier ist uns aber schon mal sicher.

LUKAS SCHMID (27, Redakteur)

Hat gerade: Seinen besten Freund zu Besuch
Schaut gerade: Blue Ruin
Liest gerade: Batman: The Killing Joke
Und sonst: Nach der E3 ist vor der Gamescom und während ich mich in Sachen L.A.-Planung geschmeidig zurücklehnen durfte, obliegt es in diesem Jahr mir, die Termine der Kölner Messe halbwegs vernünftig in den Redaktionsterminkalender zu prügeln. Abgesehen davon, dass ich statt für 2016 für 2029 gebucht habe und statt für die Gamescom für die Gartenbaumesse, läuft's recht gut.

MATTHIAS SCHÖFFEL (50, Layouter)

Schaut gerade: Down by Law
Liest gerade: Wolfgang Welt – Buddy Holly auf der Wilhelmshöhe
Hört gerade: Jeff Beck – Loud Hailer
Und sonst: Nachdem ich meinen Jahresurlaub bereits im Mai gründlichst verbraten habe, verbringe ich die womöglich heißeste Zeit des Jahres entspannt im vollklimatisierten Büro und leiste den Grünpflanzen Gesellschaft. Werdet ihr mal ruhig an irgendwelchen Stränden langsam gar, ich beneide euch nicht, kein bisschen.

SANDRA WENDORF (35+, Layouterin)

Spielt gerade: Pokémon Go – nicht ;)
Schaut gerade: Aus dem Fenster und resettet ihr übermüdetes Gehirn, weil es sich eine Katze die ganze Nacht auf ihrem Gesicht gemütlich gemacht hat …
Hört gerade: Undefinierbare, aneinandergereihte Schimpfwörter meiner Kollegin, die die Lehrerin ihres Sohnes verflucht, weil das Zeugnis nicht so ist, wie es sein soll …
Und sonst: Freue ich mich auf einen entspannten Urlaub Ende August in Südtirols Nirgendwo und werde weder das WLAN noch andere mediale Dinge vermissen.

LAUREEN EGGMANN (23, freie Mitarbeiterin)

Spielt gerade: Fantasy Life (3DS), Starbound (PC)
Schaut gerade: Azumanga Daioh, Himouto! Umaru-chan
Freut sich über: Die neue Nähmaschine auf ihrem Schreibtisch
Und sonst: Ich bin jetzt ein Jahr älter und mache mir dementsprechend Gedanken über meine Rente. Also … ich würde das tun, wenn ich nicht damit beschäftigt wäre, mich wie im Bild in mein neues Umaru-Cape zu kuscheln und ganz wie mein Vorbild zu zocken und Süßkram zu futtern.

THOMAS EDER (39, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Advance Wars: Dual Strike
Schaut gerade: Er ist wieder da
Hört gerade:
DJ Shadow – The Mountain Will Fall
Und sonst: Unser Veteran freut sich tierisch wieder, ab und an für seine alte Liebe, nämlich die N-ZONE, schreiben zu dürfen. In dieser Ausgabe hat Tom sich fleißig im Retro-Teil ausgetobt und liefert euch ein großes Feature zur Nintendo-Wars-Reihe sowie einen Artikel zum angekündigten Nintendo Classic Mini: Nintendo Entertainment System.

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Der Schattenläufer und …	R-Type	Mega Man X	R-Type
FLOP-TITEL	-	Hot Rod Racer	Ninja Smasher!	-
Pokémon Go (Mobile) ∅ Wertung: 6,67 // Test S. 36	Ich sags, wie's ist – der *Pokémon Go*-Hype lässt mich völlig kalt. Nicht, weil ich die Idee doof finde oder mich der Hipster-Fraktion anzuschließen gedenke, sondern einfach, weil mich das Ding nicht interessiert. Darum: Keine Wertung! -	Witzig, ich wollte meinen Text gerade beinahe genauso beginnen lassen, wie Marco. Die Taschenmonster-Jagd macht schon Spaß, aber es fehlt einfach noch sehr viel in *Pokémon Go*. Bitte nachlegen, Niantic! 7	Ich würde *Pokémon Go* ja so gerne lieben, aber besonders das Trainieren und Kämpfen mit den eigenen Pokémon funktioniert in der App einfach nicht so gut wie auf dem 3DS. Vielleicht folgt ja bald ein Update. 7	Das Ding ist unfassbar flach. Sorry, aber es ist so. ABER: Ich liebe all die sozialen Aspekte, die uns *Pokémon Go* beschert hat. Es ist ein tolles Beispiel für Gameification von seiner besten und kreativsten Seite. Klasse! 6
Buddy & Me: Dream Ed. (Wii U eShop) ∅ Wertung: 6,5 // Test S. 52	Ein sehr hübsch gemachtes Jump & Run! Wie Marco finde ich, dass es spielerisch doch etwas arg zu wünschen übrig lässt, dies durch die gelungene Atmosphäre aber (fast) wieder ausgleicht. Kann man sich mal gönnen! 7	Wirklich putzig und sicherlich eine super Sache für junge Spieler, die eindeutig die Zielgruppe sind. Für mich persönlich kommen die Mobile-Wurzeln aber etwas zu arg durch, sodass mir der Anspruch einfach fehlt. 6	Was für zauberhafte Games doch völlig unerwartet im eShop auftauchen! *Buddy & Me* ist spielerisch vielleicht ein bisschen einfach geraten, doch dank des süßen Designs verzeihe ich dem Titel das gerne. 7	50 Prozent *Elliot: Das Schmunzelmonster* und 50 Prozent *A Boy and his Blob*. Das Ergebnis ist (bisweilen zu) zuckersüß, spielerisch aber eher seicht. Damit eher ein Kaufkandidat für die jüngeren Wii-U-Besitzer. 6
Street Fighter 2 TNC (New 3DS VC) ∅ Wertung: 7,75 // Test S. 53	Diesseits von *Super Smash Bros.* und *Soul Calibur 2* haben Beat 'em Ups in meiner doch recht langen Spieler-Laufbahn noch niemals eine allzu große Rolle gespielt. Den Kult-Status von *Street Fighter 2* stelle ich aber nicht in Frage. 7	Dank seiner vielen Editionen dürfte *Street Fighter 2* inzwischen schon ähnlich oft in der Virtual Console veröffentlicht worden sein, wie die *Mario*-Evergreens. Ein sehr gutes Spiel bleibt es aber natürlich trotzdem. 8	Am legendären Status von *Street Fighter 2* hat sich auch auf dem New 3DS nix geändert. Nach wie vor zocke ich das Game aber lieber unverfälscht im Versus auf dem Automaten. Klassischer geht es quasi nicht. 8	Ich hab das Teil zusammen mit meinem Bruder gespielt, bis unsere Daumenkuppen geblutet haben – wortwörtlich. Das war zwar in der SNES-Version des Spiels, auch die New-3DS-Variante kann ich aber empfehlen. 8
Mega Man X (New 3DS VC) ∅ Wertung: 8,75 // Test S. 54	Die frühen *Mega Man*-Spiele sind durch die Bank zeitlose Klassiker, und *Mega Man X* stellt einen der besten Ableger dar. Umso unverständlicher, dass Capcom der Reihe inzwischen so wenig Liebe zukommen lässt. 8	Wenn man *Mega Man X* erneut spielt, merkt man umsomehr, wie enttäuschend das kürzlich für Wii U veröffentlichte *Mighty No. 9* tatsächlich ist. Ich schließe mich Lukas an: Capcom, wo bleiben neue Teile!? 8	Mit diesem Spiel erschuf Capcom einst einen der wohl besten Plattformer, den nicht nur die Serie, sondern das gesamte Genre je gesehen hat. Logisch, dass ich es mir auch für Nintendos Handheld laden musste. 10	Definitv ein legendäres und griffig-bissig-saugutes Action-Hüpfspiel! Auch die Präsentation und die cleveren Extras für die besten Spieler da draußen wissen zu begeistern. Ich hab das Original heute noch daheim. 9
Der Schattenläufer (Wii U VC) ∅ Wertung: 7,25 // Test S. 55	*Der Schattenläufer* ist eines jener Spiele, von denen ich mir wenig erwartete, und die mich dann beim Spielen extrem positiv überraschten! Klar, die Inspiration – *Ico* – ist offensichtlich, die Entwickler machen aber was Eigenes draus. 8	Im Gegensatz zu den meisten Jump & Runs lebt *Der Schattenläufer* von seinen Rätsel-Mechaniken. Kein Mega-Hit aber trotzdem ein feines Hüpf-Spiel mit einer interessanten Idee dahinter. 7	Das interessante Konzept des Spiels weckte damals meine Neugier – auch weil ich mich stark an *Ico* erinnert fühlte. So genial war's am Ende nicht, ein hübsch designtes Jump & Run bleibt's aber dennoch. 7	Ich sehe das genau wie meine Vorredner, wer Ico mochte, wird *Der Schattenläufer* … ganz gut finden. Vielleicht sogar richtig gut, das Potenzial dazu ist auf jeden Fall da! Für das kleine Geld im Zweifel den Kauf wert. 7
R-Type (Wii U VC) ∅ Wertung: 8,75 // Test S. 57	Klassische Shooter stellten anno dazumal eines meiner Lieblingsgenres dar, und *R-Type* war und ist einer der besten Ableger. Der knackige Schwierigkeitsgrad in Kombination mit der präzisen Steuerung klappt super! 8	Wenn es um Shoot 'em Ups geht, war *R-Type* nicht nur mein erstes, es war auch sehr lange Zeit mein liebstes. Und auch heute macht es trotz des harten Schwierigkeitsgrades immer noch richtig Bock. 9	Meinen ersten Einsatz gegen das Bydo-Imperium flog ich zwar auf dem Game Boy, aber das muss an dieser Stelle nichts heißen, denn die Turbografx-Umsetzung gehört zu den deutlich besseren Konsolenports. 9	Oh. Oooooh! Wer hat dich denn zurück aus dem Giftschrank gelassen, du Geißel meiner Kindheit!? Du bist immer noch so brillant und bockschwer wie damals. Ach, *R-Type* … wie ich es liebe, dich zu hassen … 9

Neue Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

NEUE FIGUREN!

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt deines Wii U Gamepads berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: Super Mario Maker, Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Animal Crossing: Amiibo Festival, Animal Crossing: Happy Home Designer und weiteren Titeln für Wii U und New Nintendo 3DS!

AMiiBO-TASCHEN

Leser-werben-Leser-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

1 UP-Tasche:
- Von Nintendo lizenziert
- Stabiles Case mit Reißverschluss
- Für bis zu 12 Amiibo-Figuren

Block-Tasche:
- Von Nintendo lizenziert; Soft-Case mit Tragegriff und Reißverschluss
- Für bis zu 16 Amiibo-Figuren
- Aufklappbarer Deckel als Spielbühne

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der umfangreichen N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für Wii U, NX, 3DS und Mobile. Stand: 3. August 2016.

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Oktober 2016		
S. 08 NEU Darksiders: Warmastered Edition	Nordic Games	25. Oktober 2016
Just Dance 2017	Ubisoft	Oktober 2016
Paper Mario: Color Splash	Nintendo	07. Oktober 2016
Skylanders Imaginators	Activision	14. Oktober 2016
2016		
A Cowboy's Tale	Nexis Games	2016
Rise: Race the Future	VD-Dev	Winter 2016
Weitere Ankündigungen		
Bloodstained: Ritual of the Night	Armature Studio	März 2017
Clayfighter	Interplay	Nicht bekannt
Know Your Friends	Ubisoft	Nicht bekannt
Project Giant Robot	Nintendo	Nicht bekannt
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Nintendo	2017
Yooka-Laylee	Playtonic/Team 17	1. Quartal 2017
Wii U eShop: Kürzlich erschienen/bald erhältlich		
S. 26 UPDATE Aqua Moto Racing Utopia	Zordix	Sommer 2016
Axiom Verge	BlitWorks	3. Quartal 2016
Cryamore	Atlus	Sommer 2016
Demongion	Mobot Studios	Sommer 2016
Exile's End	XSEED	Sommer 2016
Jotun: Valhalla Edition	Thunder Lotus Games	Sommer 2016
UPDATE Noitu Love: Devolution	MP2 Games	August 2016
Over My Dead Body (For You)	DuneWorld Games	Oktober 2016
Severed	Drinkbox Games	Sommer 2016
Wii U eShop: Weitere Ankündigungen		
6180 the moon	Turtle Cream	2016
90's Arcade Racer	Nicalis	2016
A.N.N.E	Gamesbymo	2016
A Boy and his Blob	Majesco	Nicht bekannt
Action Henk	Curve Digital	2016
Assault Android Cactus	Witch Beam	2016
A World of Keflings	NinjaBee	2016
Aztez	Team Colorblind	Nicht bekannt
Back to Bed	Bedtime Digital Games	2016
Ballpoint Universe: Infinite	Arachnid Games	2016
NEU Between Heartbeats	Blimbu Games	2016/17
BLOC	Craigworks	2016
Blood Alloy	Suppressive Fire Games	Nicht bekannt
Chromophore: The Two Brothers D.C.	Ackkstudios	2016
Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
Dance of the Damned	Nexis Games	2016
Dex	Badland Games	2016
Deer God	Mobot Studios	2016
Dot Arcade	James Montagna	2016
Dragon Fantasy: The Volumes of Westeria	Choice Provisions	Nicht bekannt
NEU Draw the Line	Nexis Games	2016
Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Red Thread Studios	2016
Dreii	bitforge	2016
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	2016
Earthlock: Festival of Magic	Snowcastle Games	2016
Flavoured Cats	CW Games	2016
Forced	BetaDwarf	2016
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
Forma.8	MixedBag	2016
Freedom Planet 2	Galaxy Trail	Mitte 2017
Giana Sisters: Dream Runners	Black Forest Games	2016
Go Go Electric Samurai	Hexagon Games	2016
Guns, Gore & Cannoli	Crazy Monkey Studios	2016

Wii U (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Heart Forth, Alicia	Alonso Martin	2. Hälfte 2016
Hex Heroes	Prismatic Games	2016
Hive Jump	Graphite Lab	2016
Hollow Knight	Team Cherry	2016
Hover: Revolt of Gamers	Midgar Studio	Nicht bekannt
Hyper Light Drifter	Heart Machine	Nicht bekannt
Insanity Blade – The Arcade Experience	Casual Bit Games	Nicht bekannt
Kerbal Space Program	Squad	2016
Kick & Fennick	Abstraction Games	2016
Knytt Underground	Ripstone	2016
Limbo	Playdead	2016
Lobodestroyo	Lefthandes Studios	2016
March of War	ISOTX	2016
Mekazoo	The Good Mood Creators	Nicht bekannt
Minecraft: Story Mode	Telltale Games	Nicht bekannt
Mousecraft: Director's CAT	Crunching Koalas	2016
Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2016
Ninja Pizza Girl	Disparity Games	2016
Pankapu: The Dream Keeper	Kind Studio	2017
Pinball Arcade	FarSight Studios	2016
Ping 1.5+	Nami Tentou Mushi	2016
Pirate Pop Plus	Dadako Studios	2016
Planet Diver	Fabraz	Nicht bekannt
Poi	Polykid	2016
Poncho	Rising Star Games	2016
Quest of Dungeons	Upfall Studios	2016
Race the Sun	Disparity Games	2016
NEU Racing Apex	Lucky Mountain Games	2016/2017
Rive	Two Tribes	2016
Road Redemption	Darkseas Games	2016
Rynn's Adventure: Trouble in the Enchanted …	Arcane Four	Nicht bekannt
Shadow Blade: Reload	Dead Mage	Nicht bekannt
Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	2016
Shiness: The Lightning Kingdom	Focus Home Interactive	2016
Shutshimi	Choice Provisions	2016
Slain!	Digerati Distribution	2016
Soul Axiom	Wales Interactive	2016
Stardew Valley	ConcernedApe	4. Quartal 2016
Sushi Princess	Lage Lodge Games	Nicht bekannt
Swap Fire	Midnight Status	Nicht bekannt
Tadpole Trepple	Bitfinity Games	2016
The Girl and the Robot	Nicht bekannt	2016
The Minotaur	Ratalaika Games	Nicht bekannt
The Next Penelope	Aurelian Regard/Blitworks	2016
The Song of Seven	Enlightened Games	2016
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2016
Trine 3	Frozenbyte	Nicht bekannt
Twisted Fusion	Leuvision	2016
U Craft	Nexis Games	2016
Volgarr the Viking	Crazy Viking Studio	2016
Whoa Dave!	Gaijin Games	2016
Windup Knight 2	Robot Invader	2016
Wonderboy: The Dragon's Trap	DotEmu	Nicht bekannt
Wonder Flick	Level-5	2016
Zombie Vikings	Zoink Games	2016
Nintendo NX		
Just Dance 2017	Ubisoft	2017
S. 28 NEU Project Sonic	Sega	Herbst 2017
Rise: Race the Future	VD-Dev	2017
Super Mario NX	Nintendo	Nicht bekannt
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Nintendo	2017

3DS/Mobile

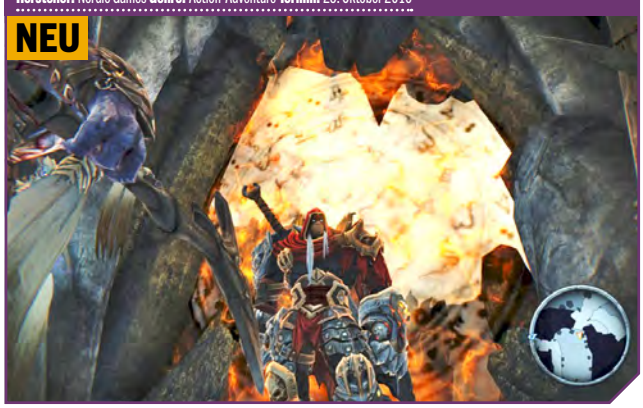
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
September 2016		
Dragon Quest VII: Fragmente der Verg.	Nintendo	16. September 2016
S. 22 Metroid Prime: Federation Force	Nintendo	02. September 2016
Sonic Boom: Feuer und Eis	Sega	30. September 2016
Oktober 2016		
Disney Magical World 2	Disney Interactive	14. Oktober 2016
Mario Party Star Rush	Nintendo	07. Oktober 2016
UPDATE Rhythm Paradise: Megamix	Nintendo	21. Oktober 2016
2016		
Mighty No. 9	Comcept	2016
Pokémon Mond	Nintendo	23. November 2016
Pokémon Sonne	Nintendo	23. November 2016
Rise: Race the Future	VD-Dev	Winter 2016
Runbow Pocket Deluxe	13AM Games	2016
Yu-Gi-Oh! Saikyo Card Battle	Konami	Sommer 2016
Weitere Ankündigungen		
7th Dragon III – Code: VFD	Sega	Nicht bekannt
Bayblade Burst	FuRyu	Nicht bekannt
Corpse Party: Blood Covered ... Repeated Fear	XSEEED	Nicht bekannt
Digimon Universe: Appli Monsters	Bandai Namco	Nicht bekannt
DJMax Encore	Rising Star Games	Nicht bekannt
Dragon Ball: Fusions	Bandai Namco	Nicht bekannt
Dragon Ball Z: Extreme Butoden	Bandai Namco	Nicht bekannt
UPDATE Dragon Quest VIII: Die Reise des verw...	Nintendo	2017
Dragon Quest Monsters Joker 3	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
Etrian Odyssey 5	Atlus	Nicht bekannt
Ever Oasis	Nintendo	2017
Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
S. 11 Harvest Moon: Skytree Village	Rising Star Games	Frühjahr 2017
Inazuma Eleven Go Galaxy	Level-5	Nicht bekannt
S. 25 NEU Lady Layton: The Millionaire Ariadone's ...	Level-5	2017
S. 09 NEU Megaton Musashi	Level-5	Nicht bekannt
Monster Hunter Stories	Capcom	Nicht bekannt
New Atelier Rorona: The Origin Story of ...	NIS	Nicht bekannt
One Piece: Great Pirate Colosseum	Bandai Namco	Nicht bekannt
One Piece: Super Grand Battle X	Bandai Namco	Nicht bekannt
Puzzle & Dragons X	GungHo Online Ent.	Nicht bekannt
Sega 3D Classics Collection	Sega	Nicht bekannt
Shift DX	Rising Star Games	Nicht bekannt
Shin Megami Tensei IV: Apocalypse	Atlus	Nicht bekannt
Story of Seasons: Trio of Towns	Marvelous	Nicht bekannt
Tales of the World: Reve Unitia	Bandai Namco	Nicht bekannt
Theatrhythm: Dragon Quest	Square Enix	Nicht bekannt
The Snack World	Level-5	Nicht bekannt
S. 09 Yo-kai Watch 2	Level-5	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 3	Level-5	Nicht bekannt

3DS/Mobile (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
3DS eShop: Kürzlich erschienen/bald erhältlich		
NEU Alien on the Run	Joindots	04. August 2016
Azure Striker Gunvolt 2	Inti Creates	30. September 2016
NEU Chain Blaster	G-Style	September 2016
UPDATE Noitu Love: Devolution	MP2 Games	August 2016
Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice	Capcom	September 2016
Severed	Drinkbox Games	Sommer 2016
NEU Stickman Super Athletics	CoderChild	04. August 2016
3DS eShop: Weitere Ankündigungen		
AeternoBlade 2	Corecell	2016
Ambition of the Slimes	Altairworks	Nicht bekannt
Antipole DX	Saturnine Games	2016
Child's Mind	Unit DTH	Nicht bekannt
Chase	Arc System Works	Nicht bekannt
Cold Case Investigations: Distant Memories	Aksys games	Nicht bekannt
Dragon Fantasy: The Volumes of Westeria	Choice Provisions	Nicht bekannt
Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2016
forma.8	MixedBag	Nicht bekannt
Futuridium EP Deluxe	MixedBag	2016
Great Detective Pikachu	Nintendo	Nicht bekannt
Grinsia	Nicalis	2016
Harvest December	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Johnny Dynamite	Enjoy Gaming	Nicht bekannt
Lifespeed	Wee Man Studios	2016
Lionel City Builder 3D: Rise of the Rails	Big John Games	2016
NEU Mini Sport Soul	Mechanic Arms	2016
Moon Chronicles (Episode 1)	Renegade Kid	2016
Moon Chronicles (Episode 2)	Renegade Kid	2016
Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2016
Picross e7	Jupiter	Nicht bekannt
Pirate Pop Plus	Dadako Studios	2016
Punch Club	tinyBuild	Nicht bekannt
Quest of Dungeons	Upfall Studios	2016
Runbow Pocket	13AM Games	2016
Saber Rider and the Star Sheriffs	Team Saber Rider	4. Quartal 2016
Shakedown Hawaii	Vblank Entertainment	Nicht bekannt
Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	Wayforward	2016
NEU Shift DX	Cosen	Nicht bekannt
Strike Force Foxx	Big John Games	2016
Swords & Soldiers 3D	Circle Ent.	2016
The Legend of Kusakari	Nnooo	Nicht bekannt
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2016
Thorium Wars: Attack of the Skyfighter	Big John Games/3PM Games	2016
Treasurenauts	Renegade Kid	2016
Volgarr the Viking	Crazy Viking Studio	2016
Whoa Dave!	Gaijin Games	2016
Mobile		
Animal Crossing	Nintendo	Herbst 2016
Fire Emblem	Nintendo	Herbst 2016
Pokémon CoMaster	Nintendo	Nicht bekannt

DARKSIDERS: WARMASTERED EDITION (Wii U)

Hersteller: Nordic Games **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 25. Oktober 2016



MIGHTY NO. 9 (3DS)

Hersteller: Comcept **Genre:** Action **Termin:** 2016

Mobile

Wie man sieht, bringt es wenig, Pokébälle zu kaufen. Auch die besseren Superbälle und Hyperbälle kriegt man netterweise gratis an den PokéStops.

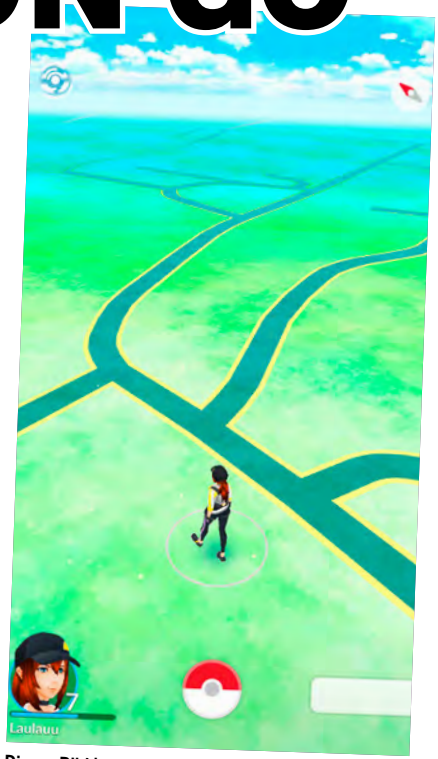
POKÉMON GO

Rollenspiel Endlich haben es die Pokémon-Macher geschafft! Wir gehen wieder vor die Tür – und das sogar freiwillig!

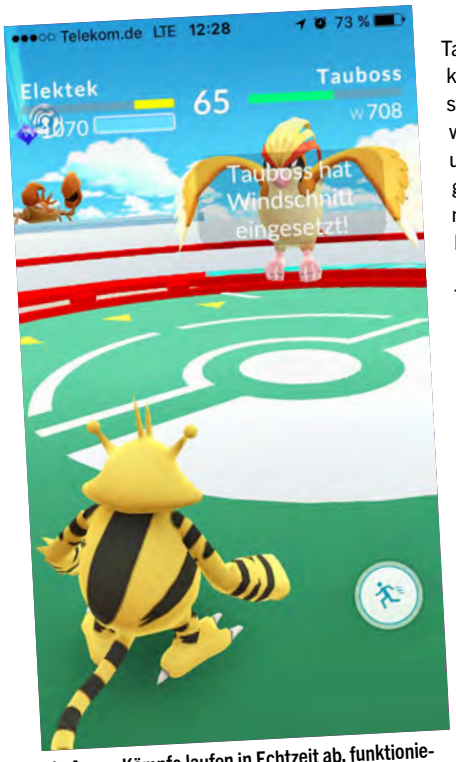
Laaange haben wir gewartet und nun ist es endlich da: *Pokémon Go*. Nach vielen Aufregern bezüglich des Releasedatums in Deutschland, vielen vorzeitig bereits runtergeladenen APK-Dateien, ausgesprochenen und umgesetzten Drohungen von Accountsperrungen bei vorzeitigen Spielern dürfen wir nun auch endlich auf die Jagd gehen und die Allerbesten werden. Ein kleiner Traum wird wahr, doch ob das AR-Spiel wirklich den Hype, die viele Bewegung und mögliche Beulen durch Begegnungen mit Straßenlaternen wert ist, verraten wir euch in unserem Test.

Pokémon in der Realität

Zunächst mal für die (wahrscheinlich recht wenigen) unter euch, die tatsächlich noch nicht wissen, was *Pokémon Go* auszeichnet: Die kostenlos für Smartphones erhältliche App nimmt das spannende Grundprinzip der *Pokémon*-Reihe her und entschlackt dieses auf das Allernötigste. Ihr sammelt also wie gehabt Pokémon, entwickelt diese weiter und lasst sie im Kampf gegen die Tierchen anderer Trainer antreten. Die Kämpfe sind dabei sehr stark simplifiziert worden im Vergleich zu den Handheld-Spielen, eine Handlung gibt es abseits einer kurzen Erklärung von Professor Willow nicht und beim Fangen von Pokémon müsst ihr diese auch nicht zuerst im Kampf ermüden, bevor ihr sie euch mit einem Pokéball schnappt. Allerdings haben diese Vereinfachungen durchaus ihre Gründe, denn in einem Punkt hebt sich *Pokémon Go* enorm von anderen Vertretern der Reihe ab: Als Spielwelt dient unsere reale Erde! Mittels Internetverbindung und GPS-Funkti-



Dieses Bild kennen viele, die auf dem Land wohnen: Kein PokéStop, keine Arena und auch keine Pokémon in der Nähe.



Die Arena-Kämpfe laufen in Echtzeit ab, funktionieren mit simplen Smartphone-Gesten und glänzen nicht gerade mit Tiefgang.

on ermittelt *Pokémon Go* euren Standort, und auf den Straßen, Wiesen und Flüssen um euch herum können jederzeit Pokémon erscheinen. Diese werden mittels Zusammenspiel eurer Handykamera und einer Augmented-Reality-Funktion in die Welt projiziert und wirken, als wären sie tatsächlich vor euch. Darüber hinaus dienen bestimmte Orte in eurer Umgebung entweder als PokéStop, wo ihr verschiedene Items erhaltet, oder Arenen, in denen ihr euch mit anderen Trainern messen könnt.

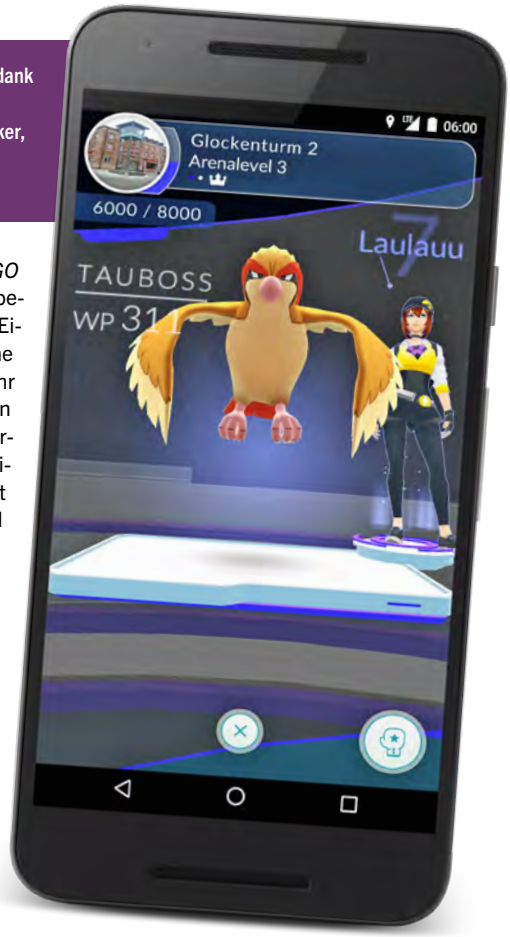
Schnapp sie dir fast alle!

151 Pokémon könnt ihr bis jetzt fangen, rein theoretisch zumindest, denn die komplette erste Generation ist bisher in *Pokémon Go* mit dabei. Aber lange werdet ihr nicht mehr warten müssen, bis auch die restlichen 570 hinzugefügt werden und somit für viel mehr Auswahl und Variation auf unseren Straßen und Grünflächen sorgen. Natürlich ist es nicht völlig egal, wo ihr rumspaziert, manche Pokémon tauchen etwa nur auf einem Kontinent auf: Pantimos hier bei uns in Europa, Kangama nur in Australien, Porenta in Asien und Tauros nur in Nordamerika. Bekommen könnt ihr sie natürlich trotzdem, wenn ihr Glück, Ausdauer und vor allem die richtigen Eier habt. Denn nur mit den Pokémon-Eiern könnt ihr diese vier somit sehr, sehr seltenen Tierchen überall erhalten. Welche Pokémon bislang noch komplett fehlen – deswegen das „theoretisch" zu Beginn des Absatzes – sind die Legendären sowie Ditto. Diese sind zwar schon im Spiel implementiert, tauchen aber nicht in freier Wildbahn auf. Daher vermuten wir ebenso wie große Teile der Community, dass sie nur über spezielle Events erhältlich sein werden – wie in den Trailern angedeutet. Wer sie also wirklich alle haben will, muss entweder viel reisen, viel laufen oder mit dem von den Entwicklern für die nahe Zukunft versprochenen Tausch-Feature viel tauschen.

Kauf dich zum Sieg?

Natürlich gibt es wie in fast jeder kostenlosen App Ingame-Käufe, die das gesamte Spiel finanzieren sollen. Währung in *Pokémon Go* sind hierbei die PokéMünzen, die man sich unter anderem für echtes Geld kaufen kann. Fraglich ist nun, ob sich das auch wirklich lohnt? Das kann man sehen, wie man will, Pokébälle zu kaufen lohnt sich auf jeden Fall nicht, schließlich könnt ihr euch diese an den vielen PokéStops einfach für lau im Vorbeilaufen schnappen. Beliebte Items im Shop sind aber mit Sicherheit die Lockmodule und die Glücks-Eier. Ersteres ist – zur kurzen Erklärung – wie der Rauch, den man bereits am Anfang des Spiels bekommt, mit dem feinen Unterschied, dass diese Module in einen PokéStop eingesetzt werden müssen, dort aber dann für ALLE Spieler 30 Minuten lang Pokémon anziehen. Außerdem sind Lockmodule wirkungsvoller als der Rauch – doch dazu mehr in unseren Tipps zu *Pokémon GO* ab Seite 70. Ebenso beliebt sind die Glücks-Eier. Auch sie wirken eine halbe Stunde, in der ihr die doppelte Anzahl an Erfahrungspunkten erhaltet als im gewöhnlichen Spielverlauf. Mit Entwicklungen und dem Sammeln von Erfahrungspunkten bis zum nächsten Glücks-Ei-Einsatz zu warten lohnt sich also richtig. All diese käuflichen Gegenstände erhaltet ihr aber hin und wieder auch bei Levelaufstiegen, die Anschaffung muss also nicht unbedingt sein – und durch die Arenen muss man auch nicht zwingend Geld für PokéMünzen investieren.

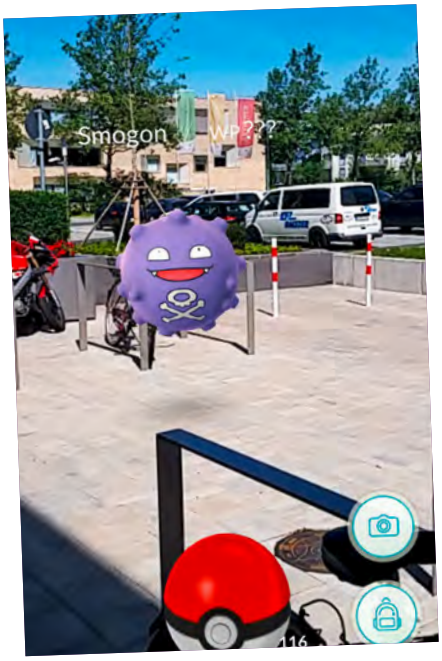
In dieser Arena finden dank ihres Levels bis zu drei Pokémon Platz. Je stärker, desto länger hält eure Verteidigung stand.

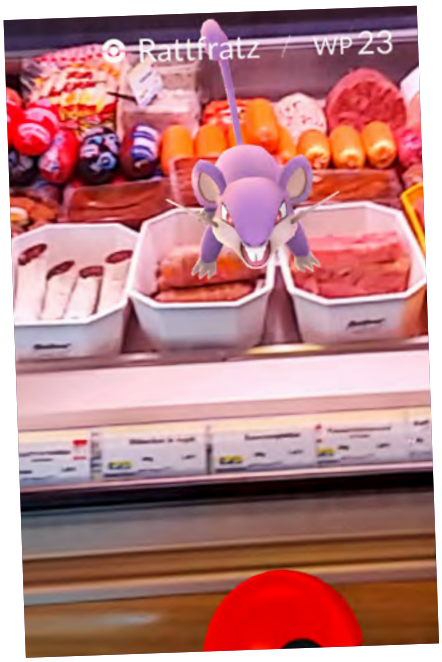


Das ist … war meine!

Die Arenen sind Anlaufstelle für Kampflustige, aber auch Leute, die ihr Geld lieber sparen oder nicht gerade in ein Mobile Game investieren wollen. Hier könnt ihr PokéMünzen verdienen, indem ihr eine Arena für euer Team erobert und ein Pokémon zur Verteidigung darin abstellt. Klingt anstrengend, ist es aber nicht. Grundsätzlich müsst ihr hierfür erst mal auf Level 5 kommen und euch dann in der nächsten Arena eine Teamfarbe wählen.

Liebevoll brütet man seine kleinen Schützlinge aus, trägt sie durch die Welt und erlebt dann eine große Überraschung, wenn man endlich sieht, was da schlüpft.



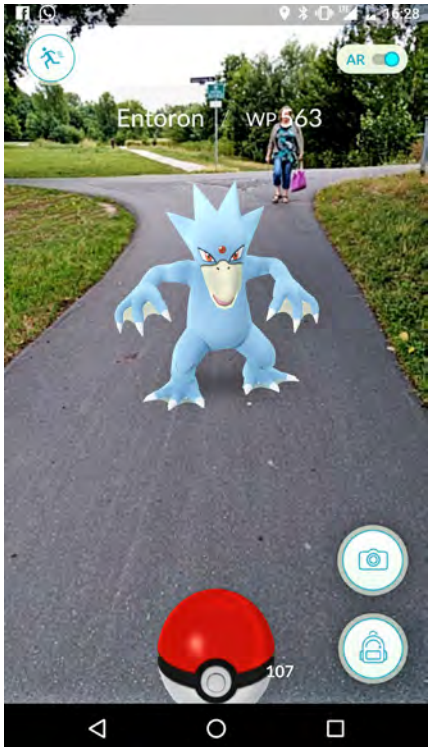


Wo man sie nicht überall findet: Karpador an der Autowaschanlage, Rattfratz beim Metzger in der Ablage und Smogon auf dem Parkplatz. Umtriebig, diese Pokémon.

Ihr habt die Wahl zwischen Team Blau alias Team Weisheit – laut der hier schreibenden Redakteurin das einzig wahre Team –, Team Rot oder auch als Team Wagemut bekannt und Team Gelb alias Team Intuition. Abseits der Schmach, die man sich mit manchen Teams – hust … gelb – gibt, ist es völlig egal, welches ihr wählt. Allerdings solltet ihr darauf achten, das ihr möglichst die gleiche Farbe wie eure Freunde wählt, um gemeinsam auf PokéMünzen-Jagd zu gehen oder aber auch eben nicht. Rivalitäten wie bei Ash und Gary sind ja auch eine Art der Freundschaft. Um nun an das Geld zu kommen, müsst ihr lediglich eine Arena besetzen, das heißt, die bereits darin untergebrachten Pokémon besiegen und dann nur noch eure eigenen einsetzen. Wenn es jedoch eine Arena eurer Farbe ist, könnt ihr diese nur mit einem eurer Pokémon unterstützen, sofern noch Platz ist. Dabei gilt: je höher der Level einer Arena, desto mehr Monsterchen passen rein. Habt ihr das erst mal gemeistert, könnt ihr dann alle 21 Stunden pro in einer Arena platziertem Pokémon zehn der Münzen ergattern. Je mehr Arenen ihr besetzt, umso besser also. Leicht ist es aber natürlich nicht, eine solche Arena dauerhaft zu verteidigen. Wenn erst mal ein Mob an gegnerischen Spielern auftaucht, habt ihr mit einem einzelnen, eher schwachen Pokémon natürlich nur geringe Chancen. Es ist somit also immer besser, eine Arena gleich mit Freunden einzunehmen, ihren Level durch Trainingskämpfe zu steigern und somit mehr Platz für Verteidiger zu schaffen.

Gekämpft wird dabei nicht wie in den Hauptspielen rundenbasiert, sondern in Echtzeit. Wenn ihr auf den Bildschirm tippt, greift euer Pokémon mit einer schwächeren Standardattacke an. Für Spezialattacken haltet ihr den Bildschirm länger gedrückt – allerdings müsst ihr zunächst mit normalen Angriffen Energie für die starken Special Moves aufladen. Mit einem Wischen von links nach rechts oder umgekehrt weicht euer Pokémon gegnerischen Angriffen aus. Bei alledem kommen wie gewohnt die üblichen Typen-Vorteile zum Tragen. Das gegnerische Pokémon agiert da-

Der Shop hat eine große Auswahl an nützlichen Gadgets. Wer kein echtes Geld investieren möchte, muss viel in Arenen kämpfen.



Um seltene Pokémon wie dieses Entoron in freier Wildbahn zu finden, braucht man Glück. Um es zu fangen, sogar noch mehr.

Bis zu 250 Pokémon könnt ihr standardmäßig in eurem Inventar deponieren. Doppelte könnt ihr auf Wunsch an den Professor schicken. Als Gegenleistung winken Bonbons.

bei selbstständig und greift immer wieder mal an. Und das war auch schon das ganze Kampfsystem in *Pokémon Go*. Duelle mit anderen Spielern gibt's aktuell noch nicht, diese sollen später aber folgen.

Wo nicht mal Raupys kriechen

Aber genug zu den Kämpfen und Geldbeschaffungsmaßnahmen in *Pokémon Go*. Diese bringen euch nämlich rein gar nichts, wenn ihr zu weit ab vom Schuss lebt. In vielen ländlichen Gegenden gibt es nämlich nichts. Und damit meinen wir auch wirklich NICHTS. Keine PokéStops, keine Arenen und das Traurigste und Deprimierendste an der ganzen Thematik: auch keine Pokémon. Persönliche Erfahrungen der Redakteurin untermauern dies; eine sechs Kilometer lange Radtour durch die Gegend, vorbei an Seen und Wäldern hat lediglich Folgendes hervorgebracht: Muskelkater, eine leere Trinkflasche, eine aufgegessene Banane, einen platten Reifen und … kein einziges Pokémon. Stadtmenschen haben hier also deutliche Vorteile. Pokémon auf der Toilette fangen, kein Problem. Schnell mal ein Paras am Müllcontainer entdecken, ganz normal. Landmenschen sollten sich daher oft einen Grund suchen, in die nächste Stadt zu fahren, und sei es nur, um ein Eis zu essen. Niantic hat dieses Problem natürlich bereits erkannt und kurzzeitig ein Portal geöffnet, in welchem man neue PokéStops einreichen konnte. Dies wurde allerdings innerhalb der ersten Tage so mit Einsendungen überschwemmt, dass man es sogleich wieder offline nehmen musste. Landmenschen bleibt also nur die Hoffnung auf eine baldige pokémonreiche Zukunft.

Nur zehn Prozent

Natürlich waren der Hype und die Aufregung am Anfang riesig. Völlig verständlich bei einer so lebendig zurück ins Gedächtnis gerufenen Kindheitserinnerung für Viele an die *Pokémon*-Anfänge. Gleichzeitig kamen mit dieser übertriebenen Aufmerksamkeit auch die Probleme. Servercrashs und sogar eine DDoS-Attacke sorgten für viel Unmut unter den Spielern. Nun, wo mittlerweile alles recht stabil läuft, gehen die Spielerzahlen aber schon zurück. Der anfängliche Hype steht der geringen Menge an Inhalten gegenüber und wie Entwickler Niantic selbst sagt, sind erst zehn Prozent der eigentlich geplanten Features wirklich umgesetzt. Ein wenig früh für einen Release oder vielleicht genau richtig, um die Leute immer wieder mit neuen Updates bei Laune zu halten? An sich ist *Pokémon Go* genau das, was man sich davon erwartet hat, sogar mehr. Man geht endlich wieder vor die Tür, bewegt sich in der Natur und genießt die frische Luft. Im Gegenzug starrt man aber auch ständig, wie ein Zombi, auf sein Handy. Unfälle, bei denen Leute vor Autos oder gegen Laternenmäste laufen, Letzteres ist natürlich für Zuschauer zumindest lustig, sind nun keine Seltenheit mehr. Spieler sollten also nie vergessen, den Kopf einzuschalten, bevor sie auf eine Klippe zu laufen, wo sich angeblich ein Krabby aufhalten soll. Ebenso müssen aber auch die Entwickler noch einiges tun, um das Niveau des Spiels dem Hype auch gerecht zu machen. Tausch, Chat und Freundeslisten sind nur wenige Punkte, die der Community noch fehlen. Man darf also durchaus gespannt sein, wann die restlichen 90 Prozent folgen und wie diese unser neues Trainer-Dasein verbessern werden.

Laureen Eggmann/Viktor Eippert

Weiterentwickeln könnt ihr die Taschenmonster in *Pokémon Go* nur mit Bonbons. Und die gibt's in erster Linie fürs Fangen der Artgenossen.

MEINUNG
Laureen Eggmann

„Gleichzeitig deprimierend und trotzdem süchtig machend."

Wie aus dem Test vielleicht schon hervorgegangen ist, bin ich eines von diesen bemitleidenswerten Landeiern, die keinerlei PokéStops oder überhaupt eines der Tierchen in der Nähe haben. Um das Spiel ausgiebig zu testen, bin ich sogar gerne in die Uni gegangen, nur weil ich wusste, dass ich auf dem Campus ein paar Pokémon fangen kann. An sich kann ich also jeden verstehen, der nur noch draußen unterwegs ist, um der Allerbeste zu werden. Aber ich kann auch die verstehen, die jetzt lieber wieder eine Weile warten, bis das Spiel mehr zu bieten hat. Denn nur zehn Prozent vom eigentlichen Inhalt ist schon etwas mau und wird schnell öde. Ein Pummeluff und ein Pikachu hab ich aber leider immer noch nicht. Also zumindest die muss ich noch fangen. Und ein Evoli. Und ein Myrapla. Und, und, und …

Pokémon Go

Termin: 13. Juli 2016
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Niantic
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Betriebssystem: Android (Version 4.4 oder höher); iOS (ab Version 8.0)
Preis: kostenlos

GRAFIK 6
Zweckmäßig, manchmal etwas verpixelt, aber meistens schön animierte Pokémon

SOUND 7
Sprache/Text: Deutsch
Rufe der Pokémon verbaut, nette Dudel-Musik

STEUERUNG 6
Besonderheiten: Argumented Reality
Manchmal hakelig, vor allem bei den Arenakämpfen im AR-Modus schwierig, den Überblick zu behalten

EINZELSPIELER 7
Bietet momentan noch nicht viel Content, kommt aber ja noch. Spaßig, wenn man was findet und Server stabil sind.

MEHRSPIELER 6
Außer mit anderen Arenen gleichzeitig anzugreifen und sich Lockmodule zu teilen, gibt's noch nicht viel Multiplayer-Spaß.

PREIS/LEISTUNG 7
Bezahlmodell: kostenlos, In-App-Käufe möglich
Die App ist grundsätzlich kostenlos, man kommt auch ohne Echtgeld ordentlich voran. Die Preise für Münzpakete sind happig, aber noch kein Wucher.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Lebendige Kindheitserinnerungen
- ✚☐ Grund, um rauszugehen und sich zu bewegen
- ✚☐ Viel Potenzial, das hoffentlich genutzt wird
- ✚☐ Nebenbei spaßig, besonders mit Freunden
- ➖☐ Hakelige Steuerung und noch viele Bugs
- ➖☐ Wenig Content bisher
- ➖☐ Auf dem Land kaum Pokémon
- ➖➖ Immer wieder Serverprobleme

WERTUNG/FAZIT

70

„Lässt noch an vielen Ecken zu wünschen übrig, hat aber noch viel ungenutztes Potenzial"

Es ist sicher nur eine Frage der Zeit, bis weitere Pokémon wie das süße Fynx hinzukommen.

NOCH LANGE NICHT PERFEKT
DIESE FEATURES BRAUCHT POKÉMON GO NOCH

Wir sind gehypt, so wie der Rest der Poké-Menschheit. Zufrieden sind wir jedoch lange noch nicht! Für das perfekte *Pokémon Go*-Spielerlebnis fehlen noch einige Verbesserungen.

Nintendo und Niantic gehen einen klaren Weg, was das Design und die Ideen für *Pokémon Go* angeht. Orientierungsmöglichkeit haben sie ja genug, sechs Generationen an *Pokémon*-Spielen, um genau zu sein. Bis jetzt ist außer Tierchen fangen, PokéStops leer räumen und Arenen besetzen jedoch noch nicht wirklich viel los. Aber das nächste Update wartet schon bald auf uns und bringt uns eines der beliebtesten Features überhaupt auch auf das Handy: Tauschen! Nichts hat uns damals in der Schule mehr beschäftigt, als Pokémon zu sammeln und mit den Freunden gegen andere zu tauschen. Hoffentlich bald können wir auch *Pokémon Go*-Mitspieler mit unseren Funden beglücken und einige Lücken in ihrem Pokédex schließen.

Apropos Lücken … die folgenden Lücken sollten die Entwickler bei Niantic in *Pokémon Go* möglichst schnell noch schließen, damit die Pokémon-Jagd auch langfristig Freude bereitet.

Ganz allein im hohen Gras?

Die Freude am Sammeln von Pokémon teilt man am liebsten mit den Freunden. Hat man diese jedoch gerade nicht in der Nähe, ist man in *Pokémon Go* noch relativ aufgeschmissen. Natürlich macht es am meisten Spaß, wenn man persönlich miteinander redet, trotzdem wären einige kleinere Features sinnvoll, die die Kommunikation untereinander vereinfachen, während man im Spiel ist. Hilfreich wäre hierbei eine Freundesliste, in der man die Liebsten hinzufügen kann, sei es über Facebook, den Google-Plus-Account oder das Äquivalent im Pokémon Trainer Club. Denkbar wären hier dann auch Online-Statusanzeigen und vielleicht ein grober Aufenthaltsort des anderen. Um sich dann zum Spielen zu verabreden, fehlt natürlich noch eine weitere wichtige und schmerzlich vermisste Funktion: der Chat. Mittlerweile hat einfach alles einen eigenen Messenger – WhatsApp; Facebook, Hangouts, Telegram sind nur wenige Beispiele. Grundsätzlich ist es sehr störend, das Spiel verlassen zu müssen, wenn man sich mit jemandem verabreden möchte. Ein direkt ins Spiel integrierter Chat wäre daher mehr als wünschenswert – etwas, was auch Niantic und Nintendo bestimmt bereits erkannt haben und vielleicht schon bald in einem neuen Update nachrüsten können. Was damit aber ebenso noch in das Scheinwerferlicht rückt, ist nicht nur das gemeinsame Spielen, sondern auch das Spielen gegeneinander und damit ein großer Bestandteil eines jeden *Pokémon*-Spiels bisher. Freunde zu einem Kampf herausfordern zu können und dafür mehr als nur das Erlebnis an sich zu bekommen, sondern zum Beispiel auch noch Erfahrung oder Sternenstaub, ist wichtig. Und vor allem eines: offensichtlich. Lange darauf warten werden wir nach dem angekündigten Tauschfeature hoffentlich nicht mehr müssen. Kämpfe gehören nämlich von Anfang an dazu.

Ist zufällig ein Arzt anwesend?

Sobald man in einigen der Arenen angetreten ist, merkt man schnell, dass Tränke und so-

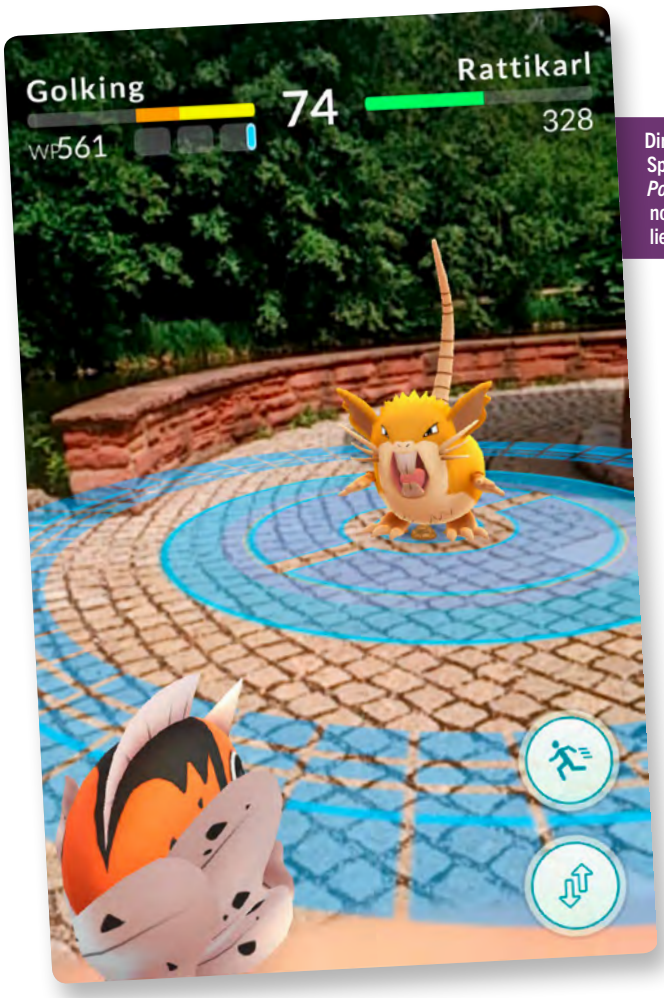
mit Heilungsmöglichkeiten zur Mangelware werden, vor allem wenn wenig PokéStops in der Nähe sind. Was gäbe es da nur von den Hauptspielen, das man für so was brauchen könnte? Ein kleines Rätsel: Was beinhaltet meist eine der vielen Joy-Schwestern, mindestens ein Chaneira und viele, viele Pokémon? Richtig. Pokémon-Center! Kostenlose Heilung an festgelegten Stellen wie etwa bei den PokéStops, wäre perfekt, um das Netz an Service-Stellen für Trainer um einen weiteren Knotenpunkt zu ergänzen. Arenakämpfe wären so leichter zu bestreiten und könnten auch öfter versucht werden. Ende Juli bestätigte Niantic, dass man dieses Feature zu einem späteren Zeitpunkt per Update nachreichen will. Man sollte nur bei der Verteilung darauf achten, nicht direkt ein Center neben eine Arena zu stellen, sonst quillt entweder das eine oder das andere ständig über. Unterstützung in anderer Art und Weise könnte man auch durch unsere nächste Idee bekommen, zumindest was das Leveln der Tierchen angeht. Eine Art Pokéradar oder Pokénavi, mit dem man spezielle, bereits gefangene Arten explizit suchen kann, würde helfen, um Bonbons von bestimmten Pokémon gezielt zu sammeln und so die Weiterentwicklung zu erleichtern. Ob aus Fairness bei Benutzung dann alle anderen Pokémon vorerst ausgeblendet werden, bleibt den Entwicklern überlassen.

Haltet stand – um jeden Preis!

Man kann schon sehr stolz darauf sein, wenn man derzeit alleine eine Arena mit mehreren Pokémon erstürmt hat. Genauso schwer hat man es dann, diesen Triumph auch zu verteidigen. Rückt ein ganzer Pulk an *Pokémon Go*-Spielern an, haben verteidigende Arenaleiter so gut wie keine Chance, selbst wenn sie eigentlich die stärkeren Pokémon haben. Hilfreich wäre da die Einführung von sogenannten Verteidigungsmodulen, die man wie im Schwesterspiel *Ingress* benutzen könnte, um seiner eingenommenen Arena ein wenig Schutz zu bieten. Gleichzeitig darf man aber natürlich nicht die Verteidiger übervorteilen. Spieler, die nämlich ohne Freunde unterwegs sind, haben dann noch schlechtere Chancen auf die Eroberung einer Arena und somit auf das Verdienen von PokéMünzen. Auch bezüglich der Arenen sollen laut Entwickler Niantic im Lauf der Zeit weitere Funktionen folgen. Genauere Details dazu waren bis Redaktionsschluss aber noch nicht bekannt.

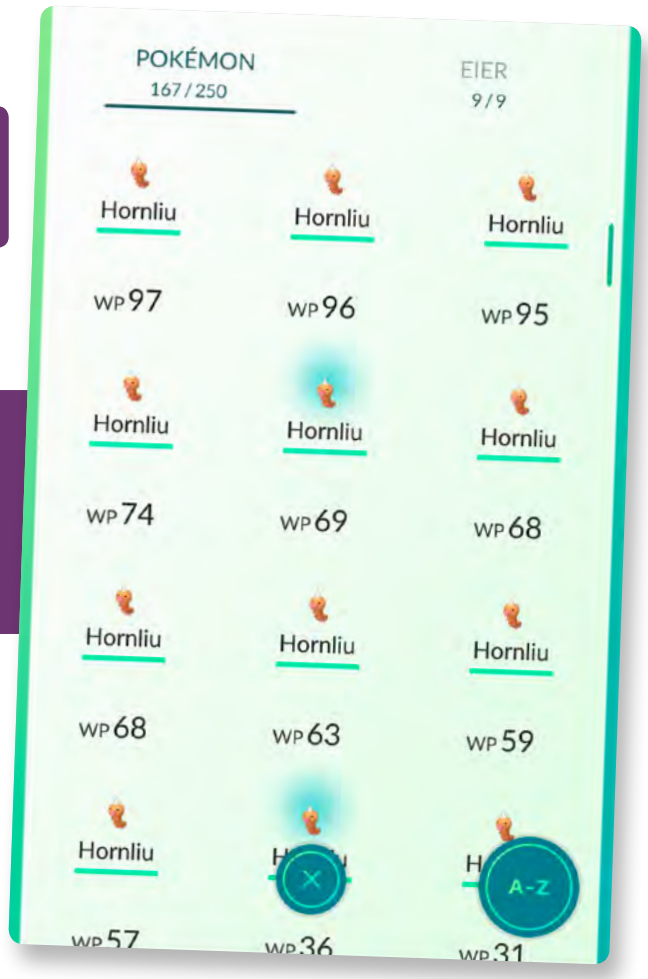
Es sind noch nicht genug

Was werden wir hier wohl meinen …? Ja, mehr Pokémon! Natürlich war es sicher nicht so geplant, nun nach den 151 Taschenmonstern der ersten Generation aufzuhören und die restlichen knapp 600 Tierchen unter den Tisch fallen zu lassen. Eine stete Erweiterung der Taschenmonster, die in *Pokémon Go* erscheinen, ist mehr als nur offensichtlich. Wir, und wahrscheinlich auch viele der anderen Fans, hoffen somit auf eine baldige Vergrößerung des „Sortiments“. Und dies vielleicht nicht nur in der Stadt, sondern doch bitte auch auf dem Land in weiter abgelegenen Gebieten – dort, wo man Pokémon ja eigentlich erwartet. Wie im Test erwähnt, ist in vielen kleinen Dörfern bis jetzt mehr als nur tote Hose. Hier regt sich kein Taubsi, ja nicht mal ein Rattfratz. Nicht mal im Wald trifft man auf Raupys. Um ordentlich fangen zu gehen, müssen sich viele



Direkte Spieler-gegen-Spieler-Duelle fehlen *Pokémon Go* derzeit noch. Bitte nachlegen, liebe Entwickler!

Das Verschicken von vielen gleichen Pokémon an Professor Willow ist sehr mühselig – ein Sammelverschicken-Feature wäre da extrem hilfreich.



In den *Pokémon*-Hauptspielen für Nintendo-Konsolen kann man verwundete Taschenmonster in Pokémon-Centern kostenlos heilen. Diese Mechanik würde *Pokémon Go* ebenfalls gut zu Gesicht stehen.

Ursprünglich konnte man mit dem „In der Nähe"-Radar die ungefähre Entfernung von Pokémon in seiner Umgebung herausfinden.

Dorfkinder in die nächstgrößere Stadt begeben. Mit dem Auto meist. Nicht ganz das Abenteuer, das man sich bei *Pokémon Go* unbedingt vorstellt, aber etwas, von dem Niantic bereits angekündigt hat, es langsam beheben zu wollen. Bis *Pokémon Go* natürlich super auch in den letzten Winz-Dörfern funktioniert, wird es eine Weile dauern, aber man darf sich hoffentlich bald darauf freuen. Und vielleicht laufen bis dahin auch die Server stabil genug, um den erneuten Zustrom dann zu stemmen.

Akku wurde besiegt

Eine der größten bekannten Unannehmlichkeiten von *Pokémon Go* ist wohl sein alles verzehrender Hunger nach Energie. Viele begegnen diesem Strommonster mit einer extra Powerbank (siehe Tipps auf Seite 73), sinnvoller wäre es jedoch, funktionierende Energiesparmaßnahmen einzubauen. Stand-by-Modi mit einer Vibrations- oder Benachrichtigungsfunktion würden nicht nur Strom sparen, sondern auch dafür sorgen, dass der Spieler – auch wenn er nicht Pokémon Go Plus hat, das übrigens dank eingeschalteter Bluetoothverbindung noch mehr Strom kosten wird – nicht dauernd auf sein Gerät gucken muss, um Pokémon zu finden. Apropos Pokémon finden …

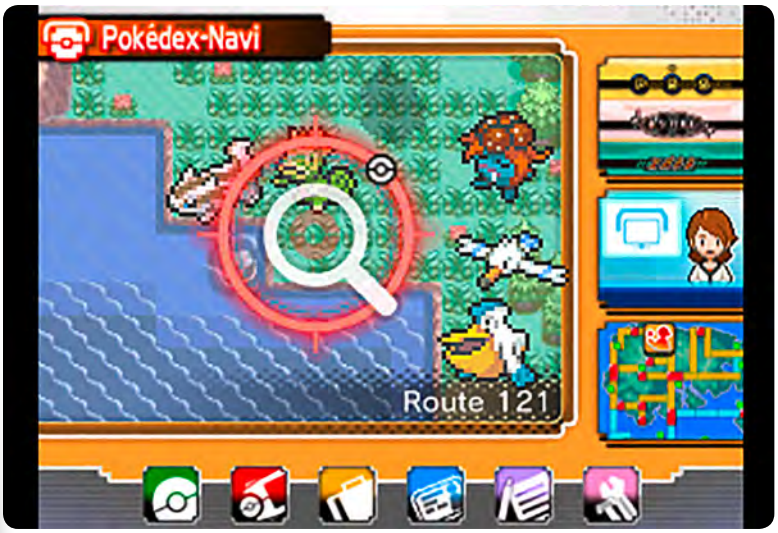
Hier lang! Nein, da lang!

„Oh, da ist ein Dratini in der Nähe!" ist ein Satz – egal welches Pokémon drin steckt –, den man nun häufiger hören wird, aber immer mit dem ewig langen Fährtensuchen der Tierchen verbindet. Dummerweise ist es derzeit gar nicht mal so simpel, Pokémon mit der „In der Nähe"-Funktion zu finden. Erst recht, da die Entwickler diese Funktion einige Wochen nach dem Launch mit einem Patch stark beschnitten haben. Hier muss Entwickler Niantic definitiv nachlegen, denn gerade in Gegenden, wo nicht gerade alle 30 Sekunden ein Tierchen aus dem nächsten Busch springt, ist die Pokémon-Suche derzeit wirklich mühselig. Ein ausführlicheres Tutorial am Anfang hätte zumindest schon mal einen kleinen Schritt in die richtige Richtung gemacht. Stattdessen schmeißt uns Niantic ins kalte Wasser. Aber zum Glück könnt ihr in unseren Tipps & Tricks ab Seite 70 zum Spiel ausführlich nachlesen, wie ihr euch Pokémon schnappt, euren Trainerlevel fix steigert oder Arenen einnehmt.

Sammeln, bis der Prof. kommt

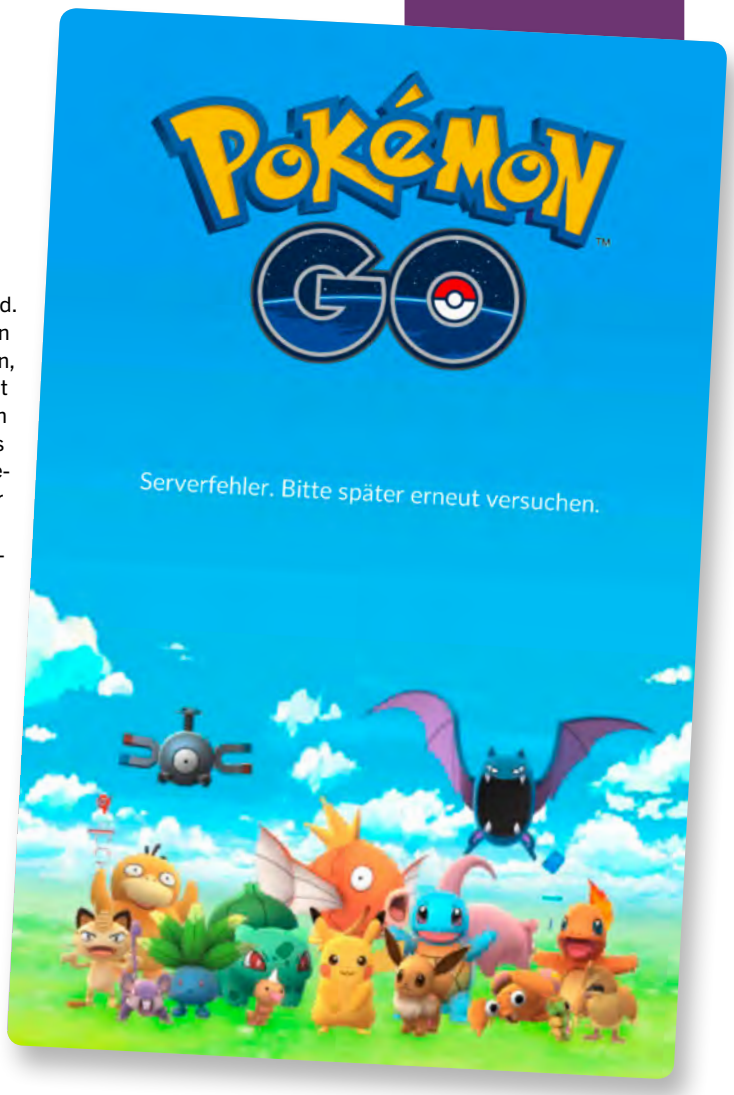
Hunderte Taubsis, massenhaft Rattfratze oder Raupys. So viele, wie man so an einem Tag fängt, braucht man wirklich nicht. Eines oder zwei mag man ja entwickeln und aufwerten … aber hundert? Nein, dafür ist aber der Professor da, der eure überschüssigen Pokémon für ein Bonbon eintauscht. Eigentlich eine sehr merkwürdige Handlung, was passiert dort mit ihnen und wo bekommt er diese Bonbons eigentlich her? Aber egal, wir schweifen ab. Unser eigentliches Problem ist nicht die „Wiederverwertung" der Pokémon, sondern eher, auf welche Art und Weise dies ge-

Eine Arena zu erobern, ist aktuell ziemlich leicht, vor allem mit Freunden. Die Arena danach hingegen zu verteidigen, ist ganz und gar nicht einfach. Hier sollten die Entwickler noch an der Balance feilen.



Mit dem Poké-Multi-Navi kann man in *Pokémon Omega Rubin & Alpha Saphir* für Nintendo 3DS gezielt bestimmte Pokémon-Exemplare aufspüren. Das wäre doch auch für *Pokémon Go* super!

Pokémon Go wird immer wieder mal von Serverproblemen heimgesucht, was natürlich zu Frust führt. Besonders schlimm war es in der Launch-Woche.



schieht. Wir müssen bis jetzt nämlich noch jedes Tierchen einzeln verschicken, was bei 20 neu gefangenen Taubsis pro Tag zu regelrechter Arbeit ausarten kann. Viel einfacher wäre es, eine Art Sammelverschicken in *Pokémon Go* einzubauen. Einfach die überflüssigen Monsterchen anhaken oder markieren, zusammen zum Prof. schicken und eine Gesamtpackung verschiedenster Bonbons auf einmal erhalten. Spart Zeit und auch Nerven.

Zu guter Letzt …

… die Server. Bitte, bitte, bitte. Niantic, bitte. Mehr Server werden eurem Spiel nicht schaden, ganz im Gegenteil, sie sind bitter nötig. Wenn es schon auf dem Land nicht anständig funktioniert und man dann endlich mal in der Stadt ist zum Viecherfangen, ist es schon mehr als nur ein bisschen frustrierend, wenn genau in solchen Situationen die Server nicht abrufbar sind. Einige der Spieler haben schon den Spaß am Spiel verloren, da sie immer wieder mal mit Bugs und Serverproblemen kämpfen müssen. Wie soll das erst funktionieren, wenn spezielle Events anstehen oder andere Bonus-Aktionen, bei denen viele Spieler gleichzeitig aktiv werden? Ewig kann man das den Pokémon-Fans nämlich nicht mehr vorenthalten. Und vielleicht wäre es schlussendlich sogar möglich, der ganzen Welt, selbst in den kleinsten Dörfern, die aufregende Jagd nach Pokémon zu ermöglichen. Mit einigen wenigen der bis hierhin genannten Verbesserungen könnte man diesem Traum zumindest ein kleines Stückchen näherkommen, und so vielleicht ja auch die Menschen einander näherbringen?

Laureen Eggmann

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN

RAYMAN LEGENDS

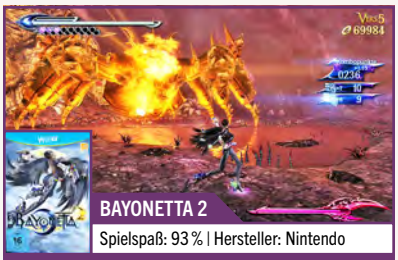
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



BAYONETTA 2

Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Splatoon
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

(ACTION-)ADVENTURE

ZELDA: THE WIND WAKER HD

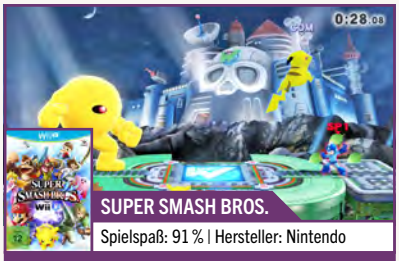
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 4: Black Flag
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Ubisoft

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS.

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: GHOSTS

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT

NBA 2K13

Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat

Mario Tennis: Ultra Smash
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL

Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Kirby kann es einfach: ein gelungener Auftritt des ebenso charismatischen wie putzigen Nintendo-Kultknödels

Mario Party 10
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 8

Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Der schiere Fahrspaß macht die durchaus vorhandenen Mängel (fast) wieder wett.

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

ROLLENSPIEL

XENOBLADE CHRONICLES X

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Zwar kein absoluter Superhit, aber immer noch ein fantastisches, riesiges Rollenspiel für Wii U

Mass Effect 3: Special Edition
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Tokyo Mirage Sessions #FE
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

LEGO STAR WARS: DAS ERWACHEN DER MACHT

Oha, das war aber knapp! Mit 80 Prozent schafft es *Das Erwachen der Macht* aus der letzten Ausgabe gerade so in unsere Top-50-Liste.

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Art Academy: Atelier
Test (07/15): 82 % | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Captain Toad: Treasure Tracker
Test (01/15): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kirby und der Regenbogen-Pinsel
Test (05/15): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Lego Batman 3: Jenseits von Gotham
Test (12/14): 81 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes
Test (12/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

NEU Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht
Test (08/16): 80 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Party 10
Test (04/15): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis: Ultra Smash
Test (12/15): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Pokémon Tekken
Test (04/16): 82 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Project Zero: Priesterin des Schwarzen Wassers
Test (11/15): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Superchargers
Test (11/15): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Star Fox Zero
Test (05/16): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Test (04/16): 88 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Tokyo Mirage Sessions #FE
Test (07/16): 81 % | Genre: Rollenspiel I Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles X
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel I Hersteller: Nintendo

Yoshi's Woolly World
Test (08/15): 83 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Nintendo

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

RETRORÄTSELN

Mit Sport am SNES kennt ihr euch also auch noch gut aus, was? *Exertainment Mountain Bike Rally* habt ihr jedenfalls problemlos erkannt – herzlichen Glückwunsch, ihr famosen Nintendo-Nerds!

So langsam wissen wir nicht mehr, was wir noch mit euch anstellen sollen – wir haben das Rätselgenre geändert, ein obskures Hardware-Begleitspiel für das SNES ausgebuddelt und sogar noch unsere Antwort-E-Mail-Adresse für die Rätsel getauscht. All das hat euch nicht davon abgehalten, auch in der letzten N-ZONE *Mountain Bike Rally* zu erraten! Okay, dann versuchen wir es diesmal mit einem extrem seltenen Mittelding aus Adventure und Jump & Run. Es erschien 1992 in Japan und Europa – und zeichnet sich vor allem durch seinen erheblichen Namenswechsel aus. In Japan hat unser gesuchtes Spiel einen über 30 Lettern langen Titel, in Europa sind es … ganze sechs Buchstaben!

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an:
redaktion.benj@minkegel.de

MY TWO COINS

***Pokémon Go* ist überall! Und egal, ob man selbst zu den Monstersammlern gehört oder den Smartphone-Trägern auf der Straße mit einem Grummeln ausweicht: Beeindruckend ist dieser noch nie da gewesene Siegeszug der Taschentierchen auf jeden Fall.**

Als *Pokémon Go* gerade mal ein paar Tage auf dem Markt war, stolperte ich über einen Facebook-Post, der die ganze Show perfekt zusammenfasste:

„Nintendos Mobile Gaming strategy:

2010: What is an iPhone?
2011: What is an Android?
2012: Nope
2014: Still No
2016: Change the way society functions"

Besser kann man es einfach nicht sagen, oder? Und es ist wieder einmal so typisch Nintendo! Diese Firma macht eben ihr eigenes Ding, wartet ab, bis ihnen diese eine legendäre Idee einfällt, und revolutioniert dann mal so eben den Markt. Zwar hat Nintendo selbst relativ wenig mit *Pokémon Go* zu tun (was aber trotzdem nicht verhindert hat, dass der Marktwert unserer Lieblingsfirma zwei Wochen nach dem Release von *Go* in den Himmel geschossen ist), trotzdem muss man den Japanern zu ihrem Koop-Geniestreich zusammen mit Niantic und The Pokémon Company gratulieren. Dass in Düsseldorf eine Brücke gesperrt wird, damit Spieler gefahrlos auf ihr zocken können, oder in New York City Menschen aus ihrem laufenden Auto in Richtung Central Park stürmen, hat so auch noch keine App geschafft …

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN

SUPER MARIO 64

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Für unumstrittene Meisterwerke wie dieses Jump & Run wurde die Höchstpunktzahl erfunden.

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION

RESIDENT EVIL 4

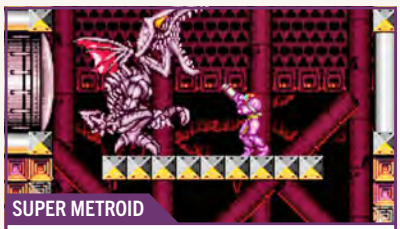
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Abwechslungsreiches, spannendes, forderndes Action-Horrorspiel, das man unbedingt erlebt haben muss

Star Fox 64
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Cybernator
Spielspaß: 9 | Hersteller: Masaya

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Uncharted Waters: New Horizons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Koei

SPORT

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Leider ist es nicht mehr möglich, online zu spielen. Für ein spaßiges Offline-Gebolze zu zweit aber super!

Mario Golf Advance Tour
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

1080° Snowboarding
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PUNCH-OUT!!

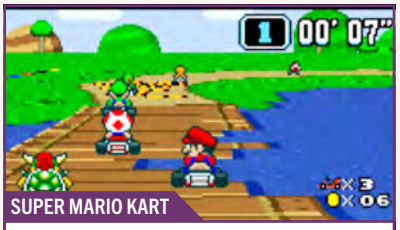
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Beinharter Reflextest am Controller, kombiniert mit herrlich schräg animierten Charakteren. Tolles Teil!

Wario's Woods
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Wario Land: The Shake Dimension
Spielspaß: 7 | Hersteller: Good-Feel

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

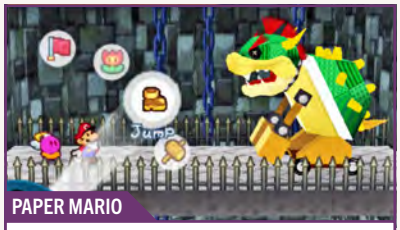
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



PAPER MARIO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Held des Abenteuers ist das einzig Flache an diesem grandiosen RPG der ebenso glorreichen N64-Ära.

Xenoblade Chronicles
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Earthbound
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

Majora's Mask gesellt sich zu unseren Best-of-Games! Irgendwann besteht die VC-Top-50 nur noch aus *Mario* und *Zelda*.

Die Top-50-Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Test (09/15): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Castlevania: Circle of the Moon
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania: Harmony of Dissonance
Test (04/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Cybernator
Test (04/15): 9 | Genre: Action| Hersteller: Masaya

Demon's Crest
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Donkey Kong 64
Test (6/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country Returns
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

F-Zero: GP Legend
Test (02/15): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Final Fantasy Tactics Advance
Test (03/16): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Fire Emblem: Shadow Dragon
Test (09/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: The Sacred Stones
Test (02/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Intelligent Systems

Kirby und das magische Garn
Test (07/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit
Test (09/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 64
Test (03/16): 8 | Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Strikers Charged Football
Test (07/16): 8 | Sport | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis
Test (02/16): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Camelot

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man Zero
Test (02/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid: Zero Mission
Test (05/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros.
Test (02/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Wii
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (01/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo

Paper Mario
Test (07/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Resident Evil 4
Test (12/14): 10 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Star Fox 64
Test (05/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario 64
Test (06/15): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario 64 DS
Test (02/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (04/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy 2
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars
Test (02/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Squaresoft

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

NEU The Legend of Zelda: Majora's Mask
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Test (09/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Test (08/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles
Test (10/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 30 besten eShop-Titel für Wii U!

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Chronicles of Teddy: Harmony of Exidus
Test (06/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: LookAtMyGame

Don't Starve: Giant Edition
Test (08/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Klei Entertainment

NEU Dual Core
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Gray Fin Studios

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Electronic Super Joy
Test (01/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Broken Rules

Fast Racing Neo
Test (02/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Shin'en Multimedia

Futuridium EP Deluxe
Test (07/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Mixed Bag

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Gunman Clive HD
Test (10/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Hörberg Productions

Life of Pixel
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Super Icon Ltd.

Mario Kart 8 DLC Pack 1
Test (01/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Nova-111
Test (11/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Funktronic Labs

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Roll7

Pixeljunk Monsters
Test (07/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Double Eleven

Runbow
Test (11/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: 13AM Games

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Stealth Inc. 2
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Curve Studios

Steamworld Dig
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Image & Form

Super Meat Boy
Test (07/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Team Meat

Swords and Soldiers 2
Test (07/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Ronimo Games BV

Teslagrad
Test (11/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rain Games

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Bridge
Test (10/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Quantum Astro.

The Fall
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Over the Moon

The Swindle
Test (05/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Size Five Games

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Year Walk
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Dakko Dakko

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

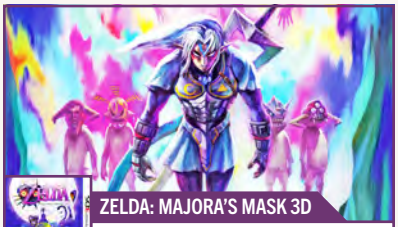
RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION-)ADVENTURE



ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

Super Street Fighter IV 3D Edition
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

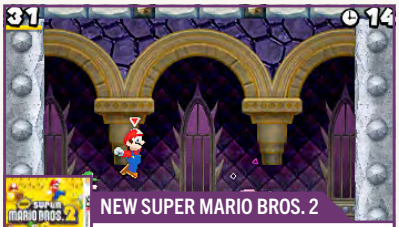
PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen.

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN



NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL

POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

Yo-kai Watch
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

SIMULATION/STRATEGIE

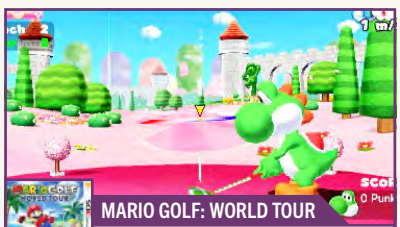
FIRE EMBLEM FATES
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Das dreigängige Fantasy-Festmahl ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

Fire Emblem: Awakening
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

SPORT

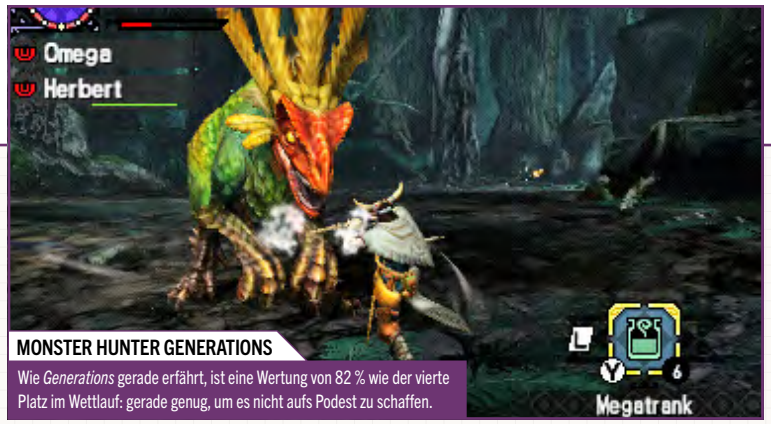


MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im Mario-Universum.

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo



MONSTER HUNTER GENERATIONS

Wie *Generations* gerade erfährt, ist eine Wertung von 82 % wie der vierte Platz im Wettlauf: gerade genug, um es nicht aufs Podest zu schaffen.

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Bravely Second: End Layer
Test (03/16): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight
Test (03/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Fates
Test (06/16): 90 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Test (11/15): 87 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Paper Jam Bros.
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 4 Ultimate
Test (03/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition
Test (06/15): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Senran Kagura Burst
Test (04/14): 83 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei – Devil Survivor 2: Record Breaker
Test (12/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Story of Seasons
Test (02/16): 83 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

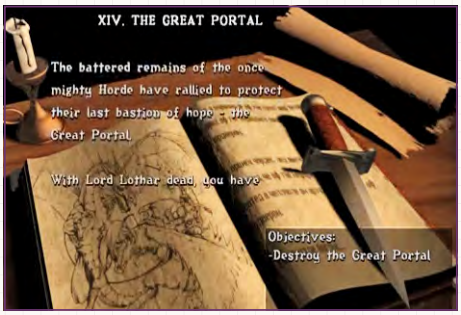
Tomodachi Life
Test (08/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 3D
Test (05/15): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yo-kai Watch
Test (05/16): 89 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

TREASURE TRACKER



Angesichts ihres 20-jährigen Jubiläums möchten wir euch eine absolute Legende unter den Echtzeit-Strategiespielen vorstellen – *Warcraft 2: Tides of Darkness*.

Knapp 20 Jahre alt und immer noch relevant. Allein schon das ist einen herzlichen Glückwunsch wert, wirklich außergewöhnlich wird die Party aber dadurch, dass *Warcraft 2* bis heute ein fantastisches Spiel ist! Strategie-Titel, die sich hauptsächlich über zeitloses Gameplay statt über altersanfällige Features wie Grafik definieren, haben generell eine lange Halbwertszeit. Ein bis in die letzte Ecke feingeschliffener Vertreter dieser Zunft wie *Tides of Darkness* hält dann eben auch locker bis ins 21. Jahrhundert durch. Es soll sich gerüchteweise bis heute im PC-DVD-Laufwerk gewisser Videospielredakteure befinden – nur für den Fall, dass doch mal wieder eine spontane Partie mit ein paar Freunden ansteht.

Überhaupt war neben der toll in Szene gesetzten Einzelspieler-Kampagne vor allem der Multiplayer-Part einer der großartigsten Aspekte von *Warcraft 2*! Wer sich hierzulande bis ins Jahr 1999 gedulden konnte, bekam mit der Battle.net-Edition des Spiels die beste Version von *Tides of Darkness* präsentiert. Dank dieses feinen Teils war es ein Leichtes, sich über Blizzards hauseigene Online-Spieleplattform Battle.net mit anderen Generälen zu Internet-Gefechten zusammenzufinden. Selbige konnten die Armeen der Menschen und Orks dann entweder gegeneinander bestreiten oder als Verbündete einen (oder mehrere) CPU-gesteuerte Gegner aufs Korn nehmen.

Noch besser wurde das Ganze aufgrund des Gratis-Karteneditors zu *Warcraft 2*. Hier konnte jedermann auf verblüffend simple Art eigene Levels für den Multiplayer-Modus zusammenbasteln und online veröffentlichen, was für schier endlosen Spielspaß sorgte. Leider erwies sich die künstliche Intelligenz dabei als eine ziemliche Spaßbremse – war man als Karten-Künstler hier nicht sehr präzise bei der Einstellung der Einheiten-KI, standen die CPU-Gegner meist nur nutzlos in der Botanik herum.

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION/BEAT 'EM UP

3D STREETS OF RAGE 2

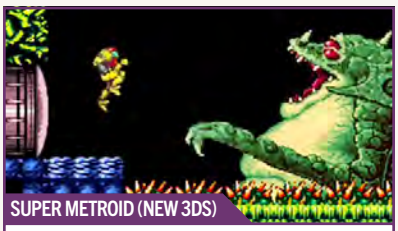
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2 zeigt auch auf dem 3DS, warum es ein wahrer Klassiker ist – fantastisches Beat 'em Up!

Ninja Gaiden II
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID (NEW 3DS)

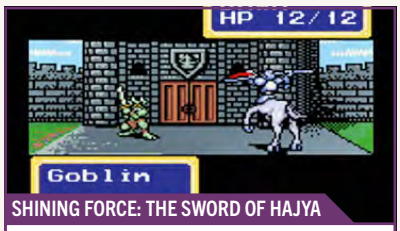
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original – trotzdem: Meisterwerk, Höchstwertung!

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Contra 3
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

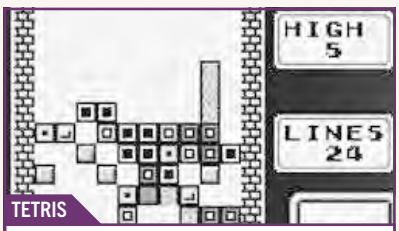
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Pilotwings
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein Muss für jeden, der diesen zeitlosen Klassiker in seiner ganzen ursprünglichen Pracht erleben will

Donkey Kong Coutry 2 (New 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Wario Land 2
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

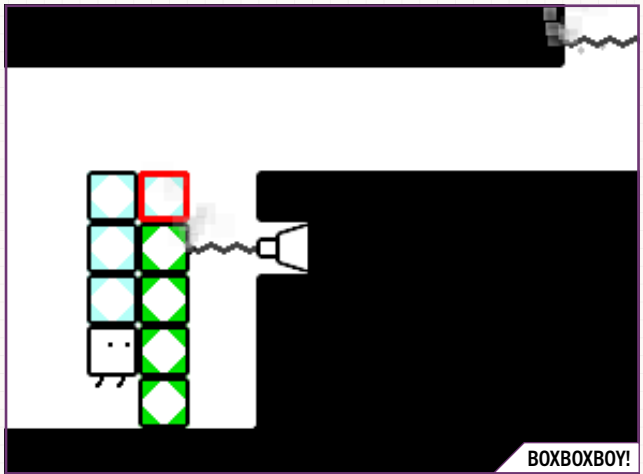
F-ZERO (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Famoses Rennspiel mit einem kernigen Schwierigkeitsgrad – aber leider ohne Mehrspieler-Unterstützung

Super Mario Kart (New 3DS)
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Golf
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo



BOXBOXBOY!

„Hey, ihr habt *Boxboy!* doch schon längst getestet? Wieso denn jetzt wieder?" Mitnichten! Hier geht es um den *Boxboy!*-Nachfolger, der selbstverständlich auf den Namen *Boxboxboy!* hört.

THE BATTLE CATS POP

Strategiespiele sind auf Konsolen generell selten – da freuen wir uns über gleich zwei Neuzugänge im 3DS-eShop. *Unholy Heights* und *The Battle Cats Pop!* sind beide toll, aber *Pop!* hat Katzen.

DONKEY KONG COUNTRY 3

Exklusiv für den New 3DS macht sich *Dixie Kong's Double Trouble* ab sofort in der 3DS-VC-Bibliothek breit. Schön, gell?

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

3D Gunstar Heroes
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Out Run
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Sonic the Hedgehog 2
Test (12/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2
Test (09/15): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Sega

Afterburner 2
Test (03/15): 7 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Contra 3
Test (07/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2 (New 3DS)
Test (05/16): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

NEU Donkey Kong Country 3 (New 3DS)
Test (08/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Land 2
Test (08/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

F-Zero (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Ghosts 'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Lock 'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pilotwings
Test (06/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario World (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Metroid (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Punch Out!!
Test (06/16): 7 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

3D Fantasy Zone
Test (04/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Sega

Ace Attorney Trilogy
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Azure Striker Gunvolt
Test (06/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Inti Creates

Boxboy!
Test (06/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL Laboratory

NEU Boxboxboy!
Test (08/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL Laboratory

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Comic Workshop 2
Test (08/15): 8 | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Collavier

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Korg M01D
Test (01/14): 8 | Genre: Anwendung | Hersteller: Detune

Lord of Magna: Maiden Heaven
Test (08/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: Wayforward

Nintendo Pocket Football Club
Test (05/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Roll7

Picross e6
Test (09/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Pocket Card Jockey
Test (07/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Radiohammer
Test (03/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Arc System Works

Rune Factory 4
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

Sayonara Umiharakawase
Test (06/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Agatsuma Entert.

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: WayForward

Steamworld Heist
Test (02/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Image & Form

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

Terraria
Test (02/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Re-Logic

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

The Denpa Men 3: The Rise of Digitoll
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Xeodrifter
Test (08/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kid

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Auf den Brücken habt ihr kurz Zeit zum Durchschnaufen und bekommt pro gesammelten Hasen Extrazeit gutgeschrieben. Die kann auch wirklich gut gebrauchen!

BUDDY & ME DREAM EDITION

Wii U Taucht mit dem Kuschelmonster Buddy in ein verträumtes, kleines Jump&Run-Abenteuer ein. Da kann sich sogar Elliot was abgucken!

Jedes Kind hat wohl schon mal davon geträumt, durch die Lüfte zu schweben – am besten mit einem flauschigen, drachenähnlichen Flugmonsterchen. *Buddy & Me: Dream Edition* lässt euch diesen Traum als Spiel erleben – und nicht nur als irgendeines, sondern als rasantes Jump & Run! Zusammen mit eurem Plüschmonster hüpft ihr durch riesige Wälder. Der Weg hindurch ist jedoch nicht ganz so leicht, wie es zunächst den Anschein hat. Nein, in eurem Traumwald müsst ihr über Plattformen und Abgründe springen, euch an Reifen entlanghangeln und, wenn es ganz brenzlig kommt, mit Buddys Hilfe Schluchten überwinden. Dabei sammelt ihr Sterne, die eine Leiste in der oberen linken Ecke füllen. Habt ihr diese voll, könnt ihr auf Buddys Rücken durch die Wolken gleiten. Diese kleinen Himmelsgestirne sind jedoch nicht nur für den flauschigen Superangriff da, sondern auch, um im Menü Extras wie andere Jahreszeiten oder Kleidung freizuschalten. Noch klingt das ja ganz einfach, aber so ein Traum währt natürlich nicht ewig. Über allem schwebt düster die Zeit, die langsam abläuft, und nur durch kuschelige Engelshasen und Items wieder aufgefüllt werden kann. Jeder neu eingefangene Hase bringt euch auf der nächsten Brücke – eine Art kurze Level-Unterbrechung – fünf Sekunden Extrazeit wieder und am Ende natürlich Bonuspunkte auf euren Score. An sich ist *Buddy&Me* ein wirklich süßes Spiel, das mit seinen stets neu aufgebauten Leveln durchaus immer wieder für Spaß sorgen könnte. Leider merkt man, vor allem auf einem großen Fernseher, deutliche Ruckler und leichte Verzögerungen. Auch die Aufmachung ist für ein Smartphone oder Tablet ausgelegt, nicht für die Wii U und einen Fernseher. All das zusammen kann dann für deutliche Schwindelgefühle nach und während des Spiels sorgen. In Maßen kann man das süße Spiel mit dem gelben Flauschmonster aber ein paar Mal genießen. **Laureen Eggmann**

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Sunbreak Games
Termin:	21. Juli 2016
Preis:	4,39 Euro
WERTUNG	6

Fliegt mit ihm um die Welt! Euer knuffiger Freund Buddy trägt euch durch die Wolken und sammelt ganz nebenbei viele Sternchen für euch auf.

Buddy hilft euch hier, die Schlucht zu überwinden. Die Kulisse kann man wegen des Spieltempos meist gar nicht genießen, weil alles so unglaublich schnell abläuft.

Gegen so viele Monster gleichzeitig solltet ihr lieber nicht zum Duell antreten.

Wer es aus dem Dungeon schafft, kann daheim ein paar neue Gerichte kreieren.

ADVENTURE LABYRINTH STORY

3DS Nach dem Trinken soll man kämpfen. Oder war es vielleicht doch andersrum?

Im vergangenen Jahr demonstrierte das charmante JRPG *Adventure Bar Story*, wie motivierend es doch sein kann, sein eigenes Lokal zu managen und sich für sämtliche dafür nötigen Anschaffungen in ein kleines Abenteuer zu stürzen. Das Spiel lief anscheinend so gut, dass nicht mal ein Jahr später ein kleines Spin-off namens *Adventure Labyrinth Story* im eShop zum Download bereitsteht. Wie schon im Kneipenabenteuer habt ihr es in der Fortsetzung mit den gleichen Charakteren zu tun, der spielerische Fokus allerdings liegt dieses Mal klar auf dem Erforschen und Plündern von zufallsgenerierten Dungeons. Verliesbewohner bekämpft ihr auf altbekannte, rundenbasierte Weise und steigt so recht schnell im Level auf. Wer aber selbst zu Boden geht, muss wieder bei Level 1 anfangen. Seid ihr aber vorher mit genügend Zutaten aus dem Kerker entkommen, könnt ihr euch für den nächsten Durchgang leckere Gerichte zaubern und so mit diversen Boni in die zweite Runde starten. Eine nette Idee, passend zum charmanten Rest des Spiels. **Marco Cabibbo**

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	Circle Entertainment
Termin:	21. Juli 2016
Preis:	5,00 Euro
WERTUNG	6

SUPER STREET FIGHTER II THE NEW CHALLENGERS

New 3DS Einer der besten 2D-Prügler kloppt jetzt auch mobil.

Die volle Packung Straßenkampf: Nachdem Capcom schon auf der Wii U seine legendäre Reihe mehrfach neu aufgelegt hat, ist jetzt der New 3DS dran. Dem Untertitel der hier vorgestellten Version *The New Challengers* solltet ihr dabei die nötige Beachtung schenken, denn zeitgleich wurden sowohl *Street Fighter Alpha 2* als auch *Street Fighter 2 Turbo: Hyper Fighting* für den Handheld veröffentlicht. Den neuen Herausforderern solltet ihr hier klar den Vorzug geben, da euch nicht nur mehr Spielmodi, sondern auch gleich vier zusätzliche Charaktere zur Verfügung stehen. Der Rest des Spiels ist im Grunde inhaltsgleich mit der Version für Wii U. Wenn euch auf der Fahrt im Bus nach ein paar Minuten klassischer *Street Fighter*-Keilerei zumute ist, könnt ihr zugreifen. Wer in dem Spiel aber gerne auch mal gegen andere Zocker antreten und sie verhauen möchte, greift lieber zur Version für Nintendos stationäre Konsole. **Marco Cabibbo**

Genre:	Beat 'em Up
Entwickler:	Capcom
Termin:	28. Juli 2016
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	8

Ein deftiger Tritt ins Gesicht haut auch muskulöse Mexikaner aus den Socken.

Street Fighter 2 ist immer noch famos, für Handhelds aber eher weniger geeignet.

Eines Tages werdet auch ihr so stark sein wie Zero und Vile die Stirn bieten können!

Auch auf der Wii U gehört *Mega Man X* zu den besten eShop-Klassikern.

MEGA MAN X

New 3DS Spätestens jetzt kann Beck in die Mülltonne.

Was für ein cleveres Timing von Capcom: Nachdem *Mighty No. 9* vor einigen Wochen für enttäuschte Gesichter sorgte, hievt der japanische Publisher nun das große Vorbild des Kickstarter-Projekts wieder in den Fokus und legt zwei *Mega Man*-Klassiker für New 3DS neu auf. Mit dem ersten Teil der *X*-Reihe, welche einst auf dem Super Nintendo ihren Anfang nahm, wertet Capcom das ohnehin schon hochwertige SNES-Aufgebot im 3DS-eShop nochmal gehörig auf. Der Ausgangspunkt von *Mega Man X* ist identisch mit der Vorgängerserie auf dem NES: Meistert die Jump&Run-Passagen der acht euch zur Auswahl stehenden Levels, besiegt den Boss am Ende und absorbiert seine Spezialkräfte. *Mega Man X* schafft aber das Kunststück, jeden ohnehin schon gut funktionierenden Aspekt noch weiter zu verbessern. Die Levels sind variantenreich, die Endbosse fordernd, Mega Mans neue Bewegungsmanöver sehr durchdacht und audiovisuell ist das Spiel extrem gut gealtert. Viel besser kann ein *Mega Man*-Titel kaum werden, weshalb auch die 3DS-Umsetzung mit der höchstmöglichen Wertung versehen wird. Das Negative daran: Das ebenfalls recht gute *Mega Man 7* wird vom großen Bruder etwas überschattet. **Marco Cabibbo**

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Capcom
Termin:	14. Juli 2016
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	10

MEGA MAN 7

New 3DS Führt eine bessere Technik des Spiels auch immer zum verdienten Erfolg?

Schon öfter sind grundsätzlich gute Spiele oder sogar Konsolen an einem ungünstig gewählten Release-Zeitpunkt gescheitert, weil die Konkurrenz im selben Zeitraum zu stark war. Ein Schicksal, dem auch *Mega Man 7* im Jahr 1995 ins Auge blicken musste. Im Schatten von *Mega Man X*, das dem blauen Roboter einige dringend benötigte Upgrades bescherte, wirkte der siebte Teil zu seiner Zeit fast schon ein wenig altbacken – der hübschen Cartoon-Optik zum Trotz. Auch das Gameplay an sich wurde sehr gut auf das SNES adaptiert, obwohl einige Sprites vergleichsweise etwas groß und das Leveldesign simpler ausgefallen sind. Im Direktvergleich eignet sich *Mega Man 7* eher für Spieler, die mit der kniffligen Jump&Shoot-Serie noch keinen Kontakt hatten und denen *Mega Man X* vielleicht noch ein wenig zu komplex ist. In Sachen Story verpasst ihr nämlich auch nicht viel, denn erneut steckt natürlich der fiese Dr. Wily hinter der Roboterinvasion und will euch ans Metall. **Marco Cabibbo**

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Capcom
Termin:	14. Juli 2016
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	8

Genau wie bei *Mega Man X* kamen beim siebten Teil der alten Reihe neue Charaktere hinzu, welche später noch öfter auftauchen sollten – beispielsweise Bass.

Technisch wird bei *Mega Man 7* natürlich einiges mehr geboten als bei den sechs Vorgängern. Möglich wurde das dank der SNES-Power unter der Haube.

DER SCHATTENLÄUFER

Wii U Eine Perle der Wii ist endlich auch auf der Wii U spielbar – *Der Schattenläufer und die Rätsel des Dunklen Turms* glänzt durch ein kreatives Spiel mit Licht und Schatten.

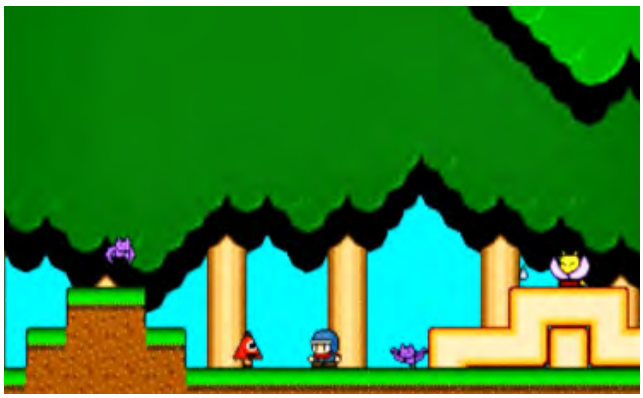
Das Spiel entfaltet sich wie eine Rose vor euch. Anfangs lässt es sich auf einen simplen, mit Schalterrätseln gespickten Plattformer herunterbrechen. Euer Ziel ist es, alle Augen einzusammeln, um am Ende des Levels die Schattenwand passieren zu können. Dann erhaltet ihr die Fähigkeit, bestimmte Plattformen zu bewegen oder den Lichteinfall in der horizontalen und vertikalen Ebene zu manipulieren, wodurch sich euch neue Wege offenbaren. Als der Protagonist schließlich ein Schwert findet, erscheinen immer öfter Gegner, die euren Weg blockieren. Im späteren Verlauf respawnen diese sehr häufig und sie immer wieder zu besiegen, wird zur Tortur. Trotz dieser großen Vielfalt unterschiedlicher Gameplaymechaniken bleibt der Ablauf zumeist immer gleich: Erkunde die immer größer werdenden Levels, finde die drei Augen und löse auf dem Weg dorthin zahlreiche Schalter- und Logikrätsel. Zum Glück lockern sogenannte Schattenflure das Erlebnis auf. In diesen wird mit der Perspektive des Lichts auf die einzelnen Objekte gespielt und euer einziges Ziel ist es, den Ausgang zu erreichen. Schließt ihr einen Schattenflur ab, erhält euer Charakter Erfahrungspunkte, die ihn stärker werden lassen. Das ist sehr wichtig, da die Gegner mit zunehmendem Spielfortschritt an Stärke gewinnen. Über das ganze Spiel verteilt findet ihr Erinnerungen, die euren Schatten schwerer werden lassen und im gleichen Atemzug seine maximalen Lebenspunkte erhöhen. Für manche dieser Erinnerungen müsst ihr zu älteren Bereichen zurückkehren. Das Zusammenspiel von Licht und Schatten und die dezente Musik machen den Reiz dieser besonderen Spielperle der Wii aus.

Lucas Kaczynski

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Hudson Soft
Termin:	2. Juli 2016
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	7

In diesem Flur müsst ihr die Lichtquelle so oft um 90 Grad drehen, bis ihr voranschreiten könnt. Die Anzeigen beziehen sich dabei noch auf die Wiimote.

Diese „Schattenmasse" verfolgt euch und scheint irgendwie mit dem Schicksal des Jungen verwoben zu sein. Erst im Verlauf der Story klärt sich ihr Ursprung.



Kirby trifft auf *Ninja Gaiden*: Optisch sind Plagiatsvorwürfe durchaus legitim.

Da sieht das Menü auf dem zweiten Bildschirm schon … individueller aus.

NINJA SMASHER!

3DS Was passiert wohl, wenn Kirby sich ein Katana um den runden Rücken schnallt?

Wissenschaftlich ist es ja schon seit Längerem erwiesen, dass Ninjas absolut alles besser machen. Die Studie darüber, ob die maskierten Spione des alten Japan auch ein komplettes Spiel tragen können, ist bislang aber noch nicht eindeutig belegt worden. Die nun eingereichte Facharbeit namens Ninja Smasher! liefert nun aber den Beweis, dass wohl offenbar doch mehr dazugehört. Und nein, damit ist nicht gemeint, dass man sich optisch mehr als offensichtlich bei Kirby aus dem Hause Nintendo bedient hat. Selbst unter dem Aspekt, dass Ninja Smasher! gewollt auf 8-Bit-Grafik getrimmt ist, macht das Spiel optisch nicht viel her. Immerhin lernt euer kleiner Ninja im Verlaufe des Spiels mehr und mehr Fähigkeiten, die ihr zum Angriff oder für kleine Plattform-Sequenzen nutzen könnt. Im Repertoire befinden sich unter anderem Kunai-Messer, Enterhaken oder Ninpo-Magie. Wirklich inspirierend oder herausragend ist das aber alles nicht, weshalb am Ende nicht viel mehr übrig bleibt als ein allenfalls unterdurchschnittlicher Plattformer. **Marco Cabibbo**

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Pumo
Termin:	21. Juli 2016
Preis:	3,55 Euro
WERTUNG	**5**

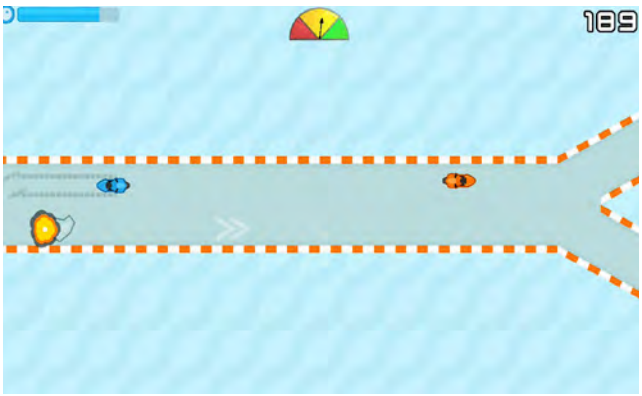
HOT ROD RACER

Wii U Auf dem Smartphone oder Tablet wäre dieses Spiel wohl besser aufgehoben.

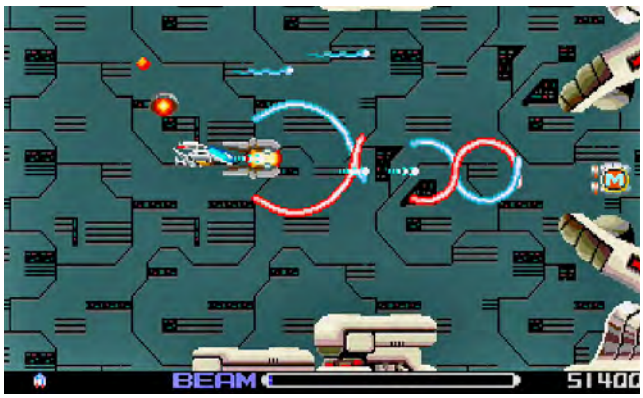
Endlos-Runner sind auf Smartphone-Geräten schon lange allgegenwärtig, auf stationären Spielekonsolen trifft man sie aber eher selten an. Ein Blick auf *Hot Rod Racer* klärt auch schnell, warum das so ist. Aber zunächst zum Spielprinzip: Ihr steuert ein kleines Auto oder Motorrad über eine endlose Strecke, auf der sich allerlei Hindernisse wie andere Fahrzeuge, Öl-Fässer oder Steine befinden. Unterwegs müsst ihr frisches Benzin einsammeln, sonst bleibt ihr irgendwann stehen. Euer Ziel ist es, so weit wie möglich zu kommen, um damit einen Highscore aufzustellen. Dabei ist das Spiel sehr kurzweilig und somit gut geeignet, um ein paar Minuten unterwegs zu überbrücken, wenn ihr beispielsweise auf den Bus wartet. Muss man sich dafür aber extra zu Hause vor den Fernseher setzen und die Konsole einschalten, fehlt die Langzeitmotivation. Zudem ist die Grafik äußerst unansehnlich und die Menü-Steuerung über das Gamepad mehr als dürftig. *Hot Rod Racer* wäre auf dem Smartphone wirklich deutlich besser aufgehoben. **Johannes Gehrling**

Genre:	Rennspiel
Entwickler:	ZeNfA Productions
Termin:	21. Juli 2016
Preis:	2,99 Euro
WERTUNG	**5**

Unliebsame Mitfahrer schaltet ihr ganz einfach per Raketenbeschuss aus.



Ist euch die Standard-Karre zu langsam? Schnappt euch das Motorrad.



Je mehr Items ihr sammelt, desto schlagkräftiger wird eure Beam-Waffe.

Boss-Gegner wie dieses riesige Alien erwarten euch am Ende jedes Levels.

R-TYPE

Wii U Bockschwer ist noch milde ausgedrückt: Dieser Shooter lässt euch verzweifeln.

Als der futuristische Sidescroller *R-Type* 1987 erstmals auf die Spielhallen dieser Welt losgelassen wurde, waren Tutorials und Speicherpunkte noch eine Seltenheit – stattdessen startete man ohne Vorwarnung sofort in den ersten Level und war ganz auf sich alleine gestellt. Daran hat sich auch auf der Wii U im Jahr 2016 nichts geändert, lediglich die Speicherfunktion der Virtual Console hilft heute dabei, durch dieses bockschwere Spiel zu kommen. Grund für den extremen Schwierigkeitsgrad sind vor allem die Horden an Gegnern, durch die ihr mit eurem kleinen Raumschiff unbeschadet kommen müsst – und zu allem Übel erwartet euch bei einem einzigen Treffer auch schon der Game-over Bildschirm. Allein das sogenannte FORCE-Modul, das ihr in Form von Kristallen einsammeln könnt und das euren Beam verstärkt, bietet etwas Schutz, wenn ihr es an eurem Raumschiff andockt oder auf Gegner schleudert. Spaß macht dieser Klassiker aber auch heute noch, denn das gelungene Spieldesign von *R-Type* ist definitiv zeitlos.

Johannes Gehrling

Genre:	Action
Entwickler:	Konami
Termin:	28. Juli 2016
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	8

NEW ADVENTURE ISLAND

Wii U Auf dieser Insel erwartet euch Glückseligkeit – zumindest mit einem Skateboard.

Wie würde es euch gefallen, wenn ein fieser Zauberer eure Braut samt Hochzeitsgästen einfach so an sich reißt? Vermutlich wärt ihr genau wie Höhlenmensch Higgins ziemlich schlecht drauf und würdet euch sogleich in ein buntes Jump&Run-Abenteuer stürzen, um die Herzensdame wieder zu befreien. Einen schönen Spaziergang durchs tropische Paradies solltet ihr nun aber nicht erwarten. Allerhand Urzeit-Kreaturen werfen sich Higgins entgegen, die er mit Axt, Boomerang oder Skateboard bekämpfen muss. Das Szenario erinnert dabei natürlich sehr stark an das weitaus populärere Hüpfspiel *Joe & Mac*. Im Gegensatz zu den beiden Neandertal-Kollegen seid ihr bei *New Adventure Island* alleine unterwegs – ein Koop-Modus für zwei Spieler fehlt leider. Das ist bei zwei so identischen Spielen zwar ein kleiner Minuspunkt, ein sympathischer Retro-Hüpfer bleibt Higgins' Rettungsaktion aber trotzdem. Schade, dass Konami und Nintendo nicht dem leicht besseren SNES-Nachfolger *Super Adventure Island* den Vorzug gegeben haben.

Marco Cabibbo

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Hudson Soft
Termin:	28. Juli 2016
Preis:	5,99 Euro
WERTUNG	7

Nettes Detail: Auf Higgins' Mütze prangt das Bienenlogo von Entwickler Hudson Soft.

Fällt natürlich ein wenig aus dem Rahmen: Das Herumfahren per Skateboard.

NINTENDO WARS

Nintendo mal anders: kriegerisch, aber auf unglaublich charmante Weise!

Nintendo Wars? Noch nie gehört? Hierunter wird eine Reihe niedlicher Rundenstrategiespiele zusammengefasst, die bereits zu NES-Zeiten Hobbystrategen vor die Bildschirme fesselte. Bis uns Europäern ein Ableger beschert werden sollte, vergingen allerdings noch zig Jahre – erst mit *Advance Wars* für den Game Boy Advance gab die Reihe 2001 endlich ihr Debüt in der westlichen Welt. Auf den folgenden Seiten werfen wir einen Blick auf die verschiedenen Titel der Reihe, deren Spin-offs und Highlights.

Kriegsgeschichte

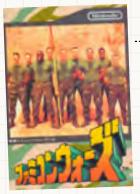
Mit *Famicom Wars* veröffentlichte Nintendo 1988 japanexklusiv den ersten Teil der Reihe für das NES (in Japan „Famicom" genannt). 1991 folgte *Game Boy Wars*, 1997 das stark aufgebohrte Remake *Game Boy Wars Turbo* und 1998 *Game Boy Wars 2* – allesamt für den Nintendo Game Boy, die neueren Titel auch für den Game Boy Color. Ebenfalls 1998, also eigentlich sehr spät in der SNES-Ära, wurde für das SNES *Super Famicom Wars* veröffentlicht, das allerdings nur in Japan und nur über den (erfolglosen) Satelliten-Download-Ser-

vice Satellaview erhältlich war. Leider, denn dieses Spiel war dank der besseren Hardware des SNES ein gewaltiger Sprung in Richtung *Advance Wars* und ist auch heute noch sehr spielenswert. 2001 erschien mit *Game Boy Wars 3* für den Game Boy (Color) der letzte japanexklusive Ableger der Reihe, bevor sie mit *Advance Wars* im selben Jahr ihren Einstand in Amerika und Europa auf dem Game Boy Advance gab. 2003 folgte die nett aufgebohrte Fortsetzung *Advance Wars 2: Black Hole Rising* auf dem GBA, danach erschienen noch *Advance Wars: Dual Strike* (2005) und *Advance Wars: Days of Ruin* (2008) für den Nintendo DS. Mit *Battalion Wars 1* und *2* veröffentlichte Nintendo für den Gamecube und die Wii noch Spin-offs der Reihe, die aber mit dem eigentlichen Gameplay der Serie wenig zu tun haben und nur bedingt überzeugen konnten. Bis auf *Game Boy Wars TURBO*, *2* und *3* (Hudson Soft) sowie *Battalion Wars* (Kuju Entertainment) wurden alle Teile der Serie von Intelligent Systems entwickelt, ebenfalls bekannt für die *Fire Emblem*-Titel. Unser Fokus auf den kommenden Seiten liegt auf den beiden GBA-Teilen, da diese unumstritten die Highlights der Reihe sind, diese geprägt haben und auch heute noch spielenswert (und vor allem auch spielbar) sind. Infos zu den *Battalion Wars*-Spin-offs findet ihr in den Extrakästen dieses Retro-Reports.

Kästchenkrieg

Vorab ein paar Worte zur Spielmechanik: Ihr bewegt als K.O.

ZEITLEISTE



Famicom Wars (NES, 1988)

Fakten:
- Seriendebüt
- Noch ernste Aufmachung

GameBoy Wars (GB, 1991)

Fakten:
- Erster Handheld-Ableger der Reihe
- Sehr langsamer Computer-Gegner

GameBoy Wars TURBO (GB, 1997)

Fakten:
- Stark verbesserte Neuauflage
- Mehr Karten, schnellere KI

Super Famicom Wars (SNES, 1998)

Fakten:
- War nur in Japan als Download erhältlich
- Wegweisend für den Look der *Advance Wars*-Nachfolger

GameBoy Wars 2 (GBC, 1998)

Fakten:
- Von Hudson Soft entwickelt
- Für Game Boy Color

GameBoy Wars 3 (GBC, 2001)

Fakten:
- Von Hudson Soft entwickelt
- Für Game Boy Color

Advance Wars (GBA, 2001)

Fakten:
- Das erste *Advance Wars* im Westen!
- Meilenstein des Taktik-Genres

Advance Wars 2: Black Hole Rising (GBA, 2003)

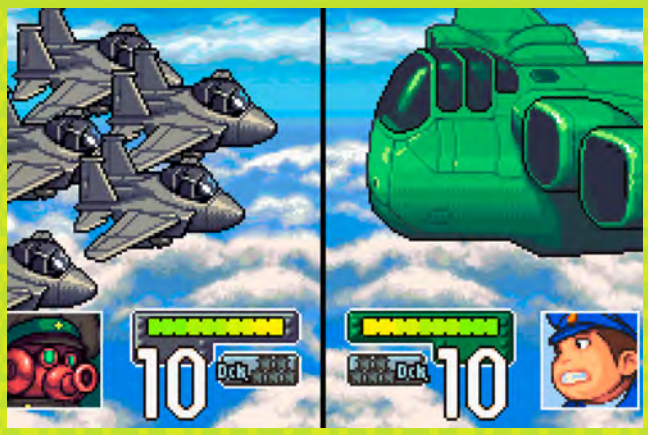
Fakten:
- Rundum aufgebohrter Nachfolger des Klassikers
- Gigantischer Umfang

Advance Wars: Dual Strike (DS, 2005)

Fakten:
- Sehr guter Serienableger im klassischen Stil
- Sinnvolle neue Features

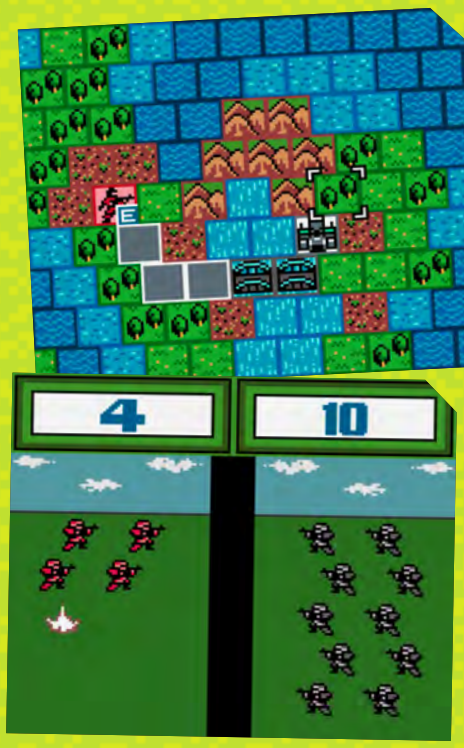
Advance Wars: Days of Ruin (DS, 2008)

Fakten:
- In den USA: *Advance Wars: Dark Conflict*
- Neuer, düsterer Look



Die Kampfsequenzen werden in knuffiger Optik dargestellt, können aber auch nur eingeschränkt (nur eigene Attacken) oder gar nicht dargestellt werden.

In den letzten Missionen von *Advance Wars 2: Black Hole Rising* bekommt ihr es mit Sturm zu tun, der Meteoriten auf eure Einheiten regnen lässt.



An den NES- und GBA-Fassungen hat der Zahn der Zeit gewaltig genagt.

(Kommandierender Offizier) eure Einheiten (siehe Extrakasten rechts) in Runden (Tagen) abwechselnd mit dem Gegner über ein in kleine Quadrate unterteiltes Spielfeld. In der Regel lauten die Missionen, das Hauptquartier des Gegners einzunehmen oder sämtliche gegnerischen Einheiten von der Karte zu fegen – teils auch unter Zeitdruck. Dafür stehen euch unterschiedliche Truppen zur Verfügung – von der einfachen Infanterie über leichte und schwere Kampfpanzer hin bis zum Bomber oder Schlachtschiff. Die Einheiten verfügen über einen begrenzten Bewegungsradius, haben im Kampf ihre Vor- und Nachteile und benötigen Munition und größtenteils auch Treibstoff. Die Beschaffenheit des Untergrunds spielt außer bei Flugzeugen ebenfalls eine Rolle, beispielsweise können nur Fußsoldaten Gebirge und Flüsse durchqueren, in Wäldern und Städten sind die Einheiten besser im Kampf geschützt. Städte können erobert werden und werfen dann Fonds ab, die ihr für das Bauen neuer Einheiten in Fabriken, Häfen oder Flughäfen benötigt. Zudem werden damit angeschlagene Einheiten repariert, die ihr auf den Feldern eurer Städte und Fabriken platziert. Auftanken und Nachladen erfolgt ebenfalls auf diesem Weg oder mittels eines Versorgungslasters, dank dem ihr eure Trupps auch fernab freundlicher Gebäude auftanken beziehungsweise nachladen könnt. Einige Missionen werden durch den Kriegsnebel erschwert, sodass ihr nur über eine eingeschränkte Sichtweite verfügt und eure Einheiten direkt neben Wäldern oder Riffen stehen müssen, um Gegner darin zu entdecken. In späteren Maps müsst ihr zudem auf Laser oder Kanonen achten, was zusätzliches taktisches Gespür erfordert und für taktische Abwechslung sorgt. Und auch das Wetter und letztendlich das Glück beeinflussen den Verlauf der Kampfhandlungen.

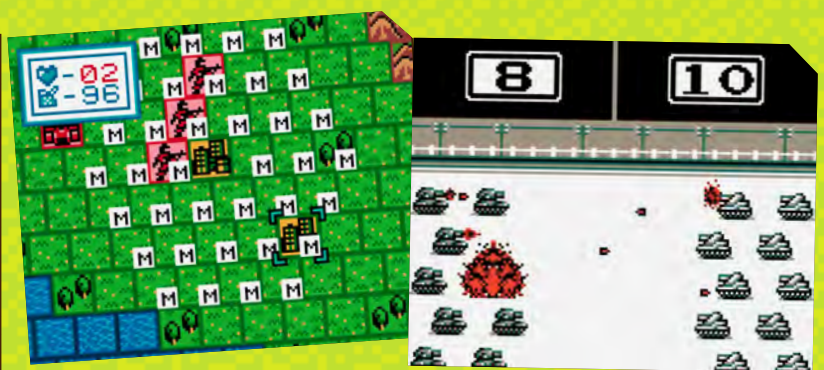
Eine nicht zu unterschätzende Rolle spielt dabei die Wahl eures K.O.s, da diese über verschiedene Eigenschaften und Specials verfügen, die richtig eingesetzt spielentscheidend wirken können. In den Kampagnen der GBA-*Advance Wars* spielt ihr beispielsweise als Andy, dessen Einheiten Allrounder sind und keine signifikanten Schwächen oder Stärken aufweisen. Seine Specials, die Andy wie alle anderen K.O.s über erfolgreiche Gefechte auflädt, reparieren angeschlagene Einheiten in zwei Stufen. Kids Fernwaffen feuern generell ein Feld weiter als die der anderen K.O.s, mit seinen Spezialkräften steigert er deren Reichweite noch zusätzlich. Weitere Details hierzu findet ihr im großen K.O.-Extrakasten.

Das Gameplay wurde in verschiedenen Einzel- und Mehrspielermodi verwurstet und mag auf den ersten Blick sehr komplex wirken, erklärt sich aber schnell im Spielverlauf (nicht zuletzt dank der Hilfe der charmanten Ausbilderin Nell) und entpuppt sich letztlich als unkomplizierter Weg, überraschend tief ins rundenbasierte Taktikgenre einzusteigen.

BATTALION WARS

Halbherzige Action-Echtzeit-Spin-offs

Bei den *Battalion Wars*-Spielen für Gamecube und Wii handelt es sich um Echtzeitstrategiespiele mit Actionelementen, die im *Advance Wars*-Universum stattfinden. Spielerisch haben die beiden Spin-offs aber wenig mit den rundenbasierten *Nintendo Wars* gemeinsam und konnten leider auch nie wirklich ansatzweise so überzeugen. Kurz und schmerzlos – unser Fazit: muss man nicht gespielt haben!



Die alten Game-Boy-Fassungen sind bei Weitem nicht so übersichtlich wie die Versionen für Heimkonsolen.

Die Beschaffenheit des Terrains ist ein nicht zu unterschätzender Faktor – in Wäldern und Städten sind eure Einheiten besser vor Angriffen geschützt.

Damit der Spaß auch von Dauer ist, verdient man sich mit seinen Erfolgen in den verschiedenen Spielmodi Sterne beziehungsweise Credits, die man im Shop bei Hachi in neue Karten, Outfits, spielbare K.O.s, eine Galerie (*Black Hole Rising*) und weitere Goodies investieren kann. Zudem könnt ihr in beiden GBA-Teilen selbst Karten mit dem Editor entwerfen und euch in verschiedenen Mehrspielermodi mit bis zu insgesamt vier Spielern austoben.

Militärisch knuffig

Die Darstellung der ersten Teile (vor allem auf dem Ur-Game-Boy) ließ nur sehr wenig Spielraum für den Grafikstil: Die Optik war anfangs sehr spartanisch und zweckmäßig – und bis auf die Zwischen- oder Kampfsequenzen auch alles andere als schön. Dennoch deutete der Stil – im Gegensatz zu den alten Verpackungen – bereits den zunehmend charmanten Look der Reihe an. Das Kriegsgeschehen wird verniedlicht dargestellt – alles wirkt mehr wie ein Spiel als eine realistische Kriegssimulation. Hierzu tragen auch die im freundlichen Anime-Stil dargestellten K.O.s mit ihren teils witzigen und sehr japanisch angehauchten Dialogen bei. Hut ab, wie sich ein familienfreundlicher Hersteller wie Nintendo an dieses Thema heranwagt und in einem Spiel präsentiert. So putzig wurden Kampfhandlungen noch nie inszeniert, so harmlos hat es sich noch nie angefühlt, Militäreinheiten zu kommandieren.

Einfach genial und sehr selten! Hier seht ihr Screenshots aus dem Abspann von *Super Famicom Wars*.

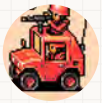
KNUFFIG: EUER KRIEGSGERÄT

Mit folgenden Einheiten zieht ihr in die Nintendo-Kriege!

Hier seht ihr die wichtigsten Einheiten aus *Advance Wars*, die im Lauf der Jahre noch behutsam erweitert wurden. Die DS-Fassungen bieten zudem neue Truppen wie etwa Flugzeugträger.

Infanterie
- Schwach in Angriff und Verteidigung
- Kann Gebäude erobern
- Flüsse, Berge durch-/überqueren
- Günstig

Mechs
- Kleiner Bewegungsradius
- Offensiv stärker als Infanterie
- Kann Gebäude erobern
- Flüsse, Berge durch-/überqueren



Späher
- Große Reichweite
- Wichtig bei Kriegsnebel
- Geringe Panzerung
- Günstig

Support-Laster
- Große Reichweite
- Gewährt Munition/Treibstoff
- Transport von Fußtruppen
- Keine Offensivbewaffnung

Artillerie:
- Mittlere Schussreichweite
- Ordentlicher Bewegungsradius
- Bewegen ODER Feuern pro Runde
- Wehrlos bei Direktangriffen

Leichter Kampfpanzer
- Gut gegen Bodentruppen
- Großer Bewegungsradius
- Günstig
- Schwach gegen Luftangriffe

Schwerer Kampfpanzer
- Sehr stark gegen sämtliche Bodenziele
- Mittlerer Bewegungsradius
- Sehr teuer
- Anfällig für Luftangriffe

Neo-Tank (Ab Advance Wars 2)
- Sehr stark gegen Boden- und Seeziele
- Großer Bewegungsradius
- Sehr teuer
- Stärkste Bodeneinheit

Raketenwerfer
- Sehr hohe Schussreichweite
- Bewegen ODER Feuern pro Runde
- Geringer Bewegungsradius
- Wehrlos bei Direktangriffen

Flak
- Stark gegen Flugzeuge, Helis und Fußeinheiten
- Schwach gegen gepanzerte Bodeneinheiten
- Große Reichweite
- Günstig

Flugabwehrraketen
- Sehr hohe Schussreichweite
- Bewegen ODER Feuern pro Runde
- Geringer Bewegungsradius
- Wehrlos bei Direktangriffen

Transport-Helikopter
- Großer Bewegungsradius
- Transport von Fußtruppen
- Keine Offensivbewaffnung
- Günstig

Kampf-Helikopter
- Großer Bewegungsradius
- Gute Angriffskraft
- Defensiv schwach
- Günstig

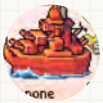
Jäger
- Ideal gegen sämtliche Flugzeuge
- Keine Bodenziele angreifbar
- Große Reichweite
- Teuer

Bomber
- Stark gegen Bodenzeile
- Wehrlos gegen Jäger
- Große Reichweite
- Sehr teuer

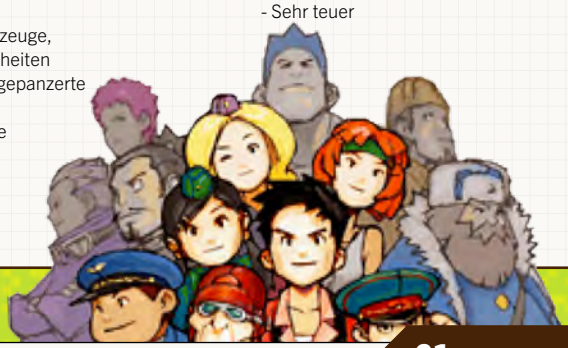
Transport-Schiff
- Großer Bewegungsradius
- Transport von zwei Bodentruppen
- Keine Offensivbewaffnung
- Günstig

Kreuzer
- Gut gegen U-Boote und Flugzeuge
- Großer Bewegungsradius
- Nicht gegen Bodenziele einsetzbar
- Transport von Helis

U-Boot
- Ideal gegen Schiffe
- Können abtauchen und sind so unsichtbar
- Hoher Treibstoffverbrauch
- Vielseitig angreifbar

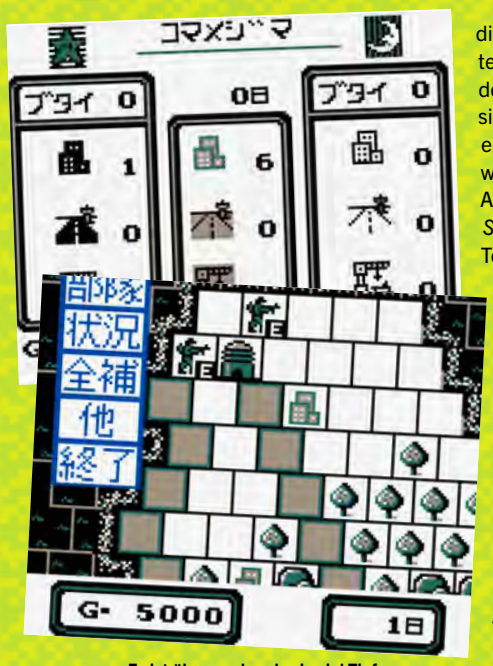


Schlachtschiff
- Hohe Schussreichweite
- Große Feuerkraft
- Kleine Bewegungsreichweite
- Sehr teuer



Super Famicom Wars sieht klasse aus und lässt sich super spielen, doch leider ist der Teil hierzulande nie veröffentlicht worden.

Auf eure Distanzwaffen müsst ihr ganz besonders achtgeben – bei direkten Angriffen sind diese sogar gegen schwache Einheiten völlig wehrlos.



Es ist überraschend, wie viel Tiefgang selbst die alten Handheld-Titel bieten.

dieren. Mit den wachsenden technischen Möglichkeiten des Nintendo DS wagte man sich bei Intelligent Systems an einen ernsteren Look heran, was nicht bei allen Fans auf Anklang stieß. Während *Dual Strike* noch stark an die GBA-Teile erinnert, wirkt *Days of Ruin* mit seinem erwachseneren Anime-Look und der Endzeit-Atmosphäre insgesamt düster und weit weniger niedlich. Japanischen Spielern behielt man diesen Serienvertreter erst einmal 5 (!) Jahre vor, bis er dort 2013 immerhin via Download im eShop veröffentlicht wurde. Ob dies am Look, dem seit vielen Jahren leider schwindenden Interesse am Genre oder den Kosten lag, ist uns nicht bekannt. Bemerkenswert bei der Präsentation ist auch die musikalische Untermalung der Reihe (insbesondere der beiden GBA-*Advance Wars*), die auch über Stunden nicht nervt und mit zur lockeren Atmosphäre beiträgt. Die Handlungen im Story-Modus beziehungsweise der Kampagne sollen das Spiel zusätzlich anheizen, wobei diese oftmals weniger spannend und zum Glück kurz gehalten sind. Es bekriegen, vertragen und hintergehen sich verschiedene Parteien – Blue Moon, Orange Star, Green Earth, Yellow Comet und natürlich die ewig Bösen von Black Hole. Die Hintergrundgeschichte wurde mit jedem Teil komplexer, aber nicht wirklich interessanter. Im bislang letzten Ableger der Reihe *Days of Ruin*, der sich vor allem durch den erwachsenen Anime-Stil abhebt, ist der Krieg bereits verloren und die Einheiten formieren sich neu.

Und jetzt? Besteht plötzlicher Nachholbedarf?

Die 8-Bit- und Game-Boy-Teile der Reihe haben es ehrlich gesagt hinter sich. Sie sind technisch nicht mehr zeitgemäß, hinzu kommt, dass sämtliche Ableger der Reihe bis *Advance Wars* ausschließlich in Fernost veröffentlicht wurden und daher schwer zu bekommen und vor allen zu verstehen sind. *Super Famicom Wars* ist auch heute noch klasse spielbar, aber dank des exotischen Vertriebswegs wird's auch hier nicht leicht und vor allem teuer, an ein Original zu kommen.

Die beiden GBA-Titel sind eindeutig die Highlights der Serie und sogar in Deutsch erhältlich, jedoch kosten die Spiele gebraucht bereits bis zu 100 Euro! Wer die locker hat, kann sich dann auch gleich den GBA Micro holen, denn darauf spielen sich die *Advance Wars* einfach fantastisch. Zum Glück gibt's noch eine kostengünstige, technisch astreine Möglichkeit, in den Nintendo-Krieg zu ziehen: die Wii U Virtual Console, für die *Advance Wars* und *Advance Wars 2* für 6,99 Euro und *Advance Wars: Dual Strike* für € 9,99 erhältlich sind. Unser Tipp: Steigt mit den GBA-Klassikern ein und legt mit dem DS-Nachfolgern nach! ■ Thomas Eder

WÜNSCHENSWERT

Sind die Nintendo-Kriege beendet?

In den letzten Jahren war es leider sehr ruhig um die Reihe, *Days of Ruin* wurde in Japan Jahre später nur als eShop-Titel veröffentlicht. Für die Zukunft liegen leider keine Neuankündigen vor, vielleicht schafft es der ein oder andere Teil der Reihe immerhin noch auf die Virtual Console. Eine ideale Plattform – sowohl technisch als auch in Hinsicht auf die Reichweite – wäre eine Fassung für Smartphones. Auf Mobilgeräten ist die Serie seit jeher zu Hause, von daher wäre zumindest ein Remake, wofür sich auch der Aufwand in Grenzen halten sollte, sehr wünschenswert. Daumen drücken und die Hoffnung nicht aufgeben!

Mittels des sympathisch einfach zu bedienenden Editors könnt ihr euch in den beiden GBA-Teilen schnell eure eigenen Schlachten basteln.

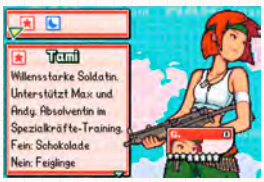
KOMMANDIERENDE OFFIZIERE

Sie haben allesamt ihre Vor- und Nachteile sowie Spezialkräfte – die K.O.s von *Advance Wars*. Hier ein Überblick über die wichtigsten Kommandierenden Offiziere und Bündnisse (Blue Moon, Orange Star, Yellow Comet, Green Earth, Black Hole) von *Advance Wars 2: Black Hole Rising* – die meisten K.O.s des GBA-Vorgängers sind darin mit enthalten.

Orange Star

Andy
+ Allrounder
- Keine offensichtlichen Schwächen
Special: Reparatur seiner Einheiten

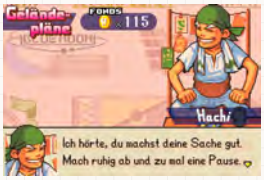
Tami
+ Starke Mechs, Gebäude werden schnell besetzt
- Einheiten sind im Direktkampf eher schwach
Special: Erhöhte Bewegungsreichweite und Angriffskraft



Max
+ Angriffsstarke Einheiten
- Schwächen mit Fernwaffen
Special: Erhöhte Angriffskraft und Bewegungsreichweite

Nell
Nell ist eure Ausbilderin, die euch durch die Tutorials begleitet. Sie kann jedoch als K.O. im Spiel freigeschaltet und eingesetzt werden.

Hachi
Hachi ist der sympathische alte Herr im Laden, wo ihr eure Sterne und Credits einlösen könnt. Auch er kann als K.O. freigeschaltet werden.



Blue Moon

Olaf
+ Hohe Reichweite, Kampfvorteile bei Schnee
- Schwächen bei Regen
Special: Fügt allen gegnerischen Einheiten Schaden zu bzw. verringert deren Bewegungsradius

Kid
+ Stark mit Distanzwaffen
- Schwächen beim direkten Kampf
Special: Erhöhte Angriffskraft und Reichweite in zwei Stufen

Colin
+ Produziert sehr günstig Einheiten
- Relativ schwache Einheiten
Special: Geldsegen und erhöhte Angriffskraft

Yellow Comet

Kanbei
+ Rundum sehr starke Einheiten
- Einheitenproduktion sehr teuer
Special: Erhöhte Angriffs- und Konterwerte

Sonja
+ Hohe Sichtweite bei Kriegsnebel, HP werden nicht angezeigt
- Schwach bei Gegenangriffen
Special: Erhöhte Sichtweite, Angriffs- und Konterwerte

Sensei:
+ Überragende Heli-Einheiten
- Schwächen in Bodengefechten
Special: Zusätzliche Angriffskraft für Helis, Infanterie und Mechs werden auf Gebäuden platziert

Green Earth

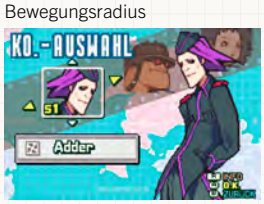
Eagle
+ Sehr starke Bomber
- Schwache See-Einheiten
Special: Erhöhte Angriffskraft, doppelt ziehen

Drake
+ Erhöhter Bewegungsradius und Defensive von See-Einheiten
- Schwächen bei Flugeinheiten
Special: Fügt allen gegnerischen Einheiten Schaden zu bzw. verringert deren Bewegungsradius

Black Hole

Kat
+ Nutzt Geländeeigenschaften ideal
- Keine offensichtlichen Schwächen
Special: Verbesserte Geländenutzung, erhöhte Angriffskraft, geringe Wegkosten

Adder
+ Lädt seine Spezialleiste superschnell auf
- Keine wirklichen Schwächen
Special: Erhöhung des Bewegungsradius



Maverik
+ Sehr viel Feuerkraft
- Specialleiste füllt sich langsam
Special: Repariert alle eigenen Einheiten, fügt dabei Gegnern Schaden zu

Helmut
+ Große Feuerkraft
- Nicht besonders treffsicher
Special: Erhöhte Angriffskraft, aber auch erhöhte Streuung

Sturm
+ Rundum starke Einheiten
- Keine offensichtlichen Schwächen
Special: Greift Einheiten mit Meteoriten an

MEINUNG
Thomas Eder

„Immer und immer wieder für eine Runde gut – auch heute noch!“

Es ist mittlerweile um die 15 Jahre her, dass ich mit meinem Game Boy Advance SP stundenlang unter der spanischen Sonne brutzelte und *Advance Wars* bis zur totalen Überrötung spielte. Eine schöne Erinnerung, die ich erst kürzlich im Urlaub wiederholte und dabei jede Minute genossen habe. „Kurz reinspielen“ wollte ich, aber wie damals konnte ich mich nicht mehr vom Handheld losreißen und habe sämtliche Missionen nach über einem Jahrzehnt ein weiteres Mal durchgespielt. Mehr braucht man eigentlich nicht sagen, oder? Schade fände ich nur, wenn die *Nintendo Wars*-Reihe gänzlich in Vergessenheit gerät, weil sie für mich bis heute zu den besten Serien aus dem Hause Nintendo gehört.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

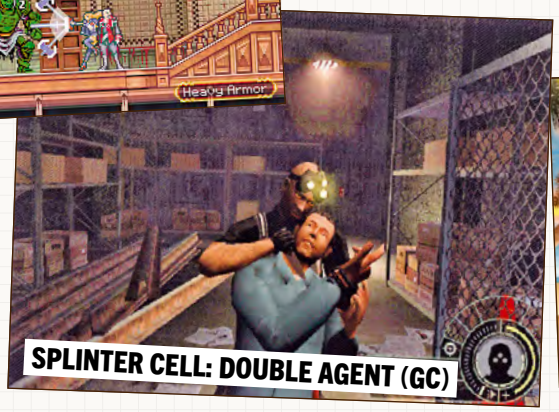
Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 09/2001

Es gab einmal eine Zeit vor *Call of Duty*, *Skylanders* und Co., da war Activision zwar durchaus ein Big Player im Spiele-Business, aber noch weit vom dem Status entfernt, den das Unternehmen heute hat. Dass die Ambitionen dazu schon 2001 da waren, zeigte aber die Veranstaltung einer groß beworbenen Hausmesse, über welche die N-ZONE freilich berichtete. Zusätzlich wurde der Wunderwürfel Gamecube nur Tage vor dem Japan-Launch in einer Reportage noch einmal näher beleuchtet. Im Vorschau-Bereich war er durch *SSX Tricky*, *Madden NFL 2002*, *Extreme-G3* und *Super Monkey Ball* vertreten; dem N64 und dem GBA waren mit *Mario Party 3*, *Gradius Galaxies* und *Batman: Vengeance* nur ein respektive zwei Vorschau-Berichte vergönnt. Im Testteil hingegen waren beide Geräte dank *Tony Hawk's Pro Skater 2* und *Mario Kart: Super Circuit* mit Spielen vertreten, welche die 90er-Marke knackten. Hinzu gesellten sich gute bis durchschnittliche Titel wie *Spider-Man: Mysterio's Menace*, *Jurassic Park 3: The DNA Factor*, *Super Street Fighter II X Revival*, *Klonoa: Empire of Dreams* sowie diverse GBC-Abenteuer. Das größte Spiel der Ausgabe und mit sagenhaften 94 Prozentpunkten auch das mit Abstand am besten bewertete war *Pokémon Crystal*, welches es dank USA-Import in die Redaktion geschafft hatte. Damals wie heute – die Pokémon bestimmen die Spiele-Welt!

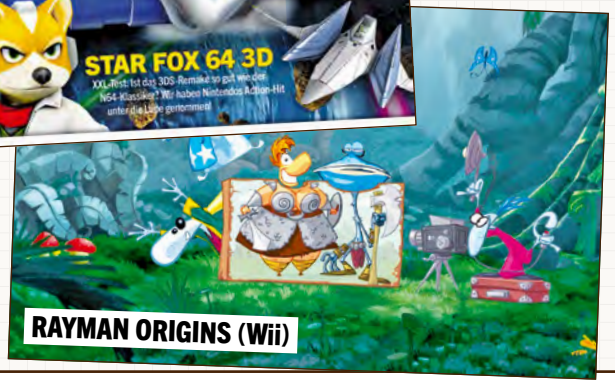
AUSGABE 09/2006

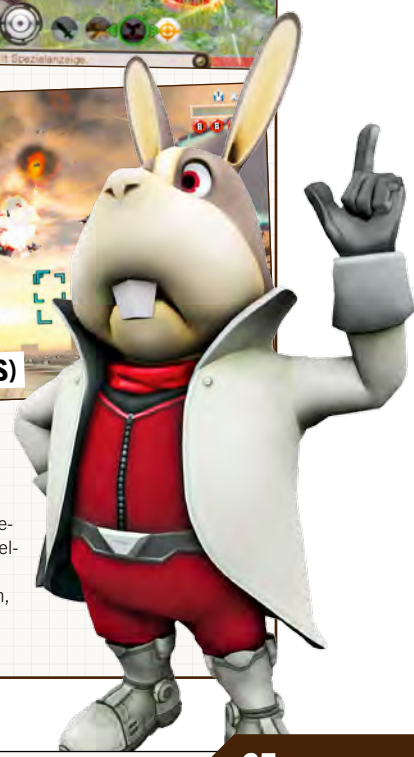
„Das große Sommerloch" titelte der damalige N-ZONE-Chefredakteur Fabian Sluga im Editorial zu dieser Ausgabe, und der Name war Programm: Kein einziger Gamecube-Titel hatte es in den Testteil geschafft, und DS und GBA waren auch eher schlecht als recht vertreten: Auf dem Doppelbildschirm-Handheld hielten *Age of Empire: The Age of Kings*, *Fluch der Karibik 2*, *Monster Truck DS* und *Rainbow Islands* die qualitativ eher durchwachsene Fahne hoch, der GBA kämpfte mit *Anstoss Action*, ebenfalls *Fluch der Karibik 2* und *Garfield und seine neun Leben* um Aufmerksamkeit. Der Vorschaubereich war zum Glück deutlich ansprechender. Die kurz vor dem Release stehende Wii war der Fokus, Titel wie *Elebits*, *Marvel: Ultimate Alliance*, *Need for Speed: Carbon*, *Rayman Raving Rabbids*, *Super Monkey Ball: Banana Blitz* und *Tony Hawk's Downhill Jam* versuchten mal besser, mal weniger gut, die Vorfreude zu wecken. Der Gamecube war mit *Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie* und *Splinter Cell: Double Agent* qualitativ recht hochwertig am Start. DS-Besitzer freuten sich auf *Castlevania: Portrait of Ruin*, *Die Siedler 2*, *Final Fantasy III* und *Pokémon Diamond & Pearl*. Reportagen zu den Online-Fähigkeiten von Wii und DS, den Spielen der Touch!-Generation, ein Entwickler-Tagebuch zu *Panzer Tactics DS*, ein Überblick über damals aktuelle Spiele-Verfilmungen und weitere Spezial-Artikel rundeten die trotz des Spiele-Mangels dennoch ziemlich gelungene Ausgabe ab.



AUSGABE 09/2011

Nur wenige Monate nach dem Release senkte Nintendo den Preis des 3DS gehörig – um diejenigen nicht zu verärgern, welche bereits zugeschlagen hatten, erhielten sie satte 20 Retro-Titel gratis als Download. Nicht nur aufgrund dieses ungewöhnlichen Schrittes zogen wir eine 3DS-Zwischenbilanz und fragten auch die Zufriedenheit unserer Leser bezüglich der verschiedenen Aspekte des Handhelds ab. Im Vorschau-Bereich standen *Mario Kart 7*, *The Legend of Zelda: Skyward Sword*, *Rayman Origins*, *Kid Icarus: Uprising*, *Sonic Generations*, *Tetris 3DS*, *FIFA 12* und weitere Spiele im Mittelpunkt. Auch zwei große Tests – einer für 3DS, einer für Wii – standen auf dem Programm. Zum Glück konnten sowohl *Star Fox 64 3D* als auch *Xenoblade Chronicles* überzeugen. Dazu gesellte sich die damals übliche Welle an mittelmäßiger Wii-, 3DS- und DS-Software, darunter zum Beispiel *Green Lantern: Rise of the Manhunters*, *Captain America: Super Soldier*, *Harry Potter und die Heiligtümer des Todes: Teil 2*, *Mystery Case Files: Der Fall Malgrave* und *Das Geheimnis von Dragonville: May's Mystery*. Damals beliebte Rubriken wie der Einkaufsführer und die Pixel-Panne sowie Retro-Specials zu Nintendo-Serien, welche eine lange Software-Pause eingelegt hatten, zum *Star Fox*-Helden Fox McCloud und zu Sonics Werdegang sorgten für jede Menge Abwechslung.





NINTENDO CLASSIC MINI
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Der nächste Geniestreich nach *Pokémon Go*, der es diesmal vor allem den Nintendo-Fans der frühen Jahre richtig warm ums Herz werden lässt!

Wann erweckt eine Pressemitteilung die größte Aufmerksamkeit? Wenn sie im Soge eines Mega-Erfolgs – wie beispielsweise *Pokémon Go* – veröffentlicht wird. Und so kam es, dass nicht nur die Fachpresse, sondern plötzlich auch Massenmedien über Nintendos Neuankündigung berichteten. Ihr wisst sicher schon Bescheid, worum es geht: das neue NES inklusive 30 eingebauter Spiele. Und schon nach wenigen Tagen meldete Nintendo, dass es aufgrund der großen Nachfrage zum Launch am 11. November 2016 zu Lieferengpässen kommen könnte. Gegenwärtig kann man das Gerät also nur noch mit etwas Glück bei diversen Händlern vorbestellen. Wir liefern euch das komplette Infopaket sowie Meinungen und die ein oder andere Träumerei zu dem kleinen grauen Spielspaß-Kästchen!

Technik vom Kleinsten

Die 30 vorinstallierten Spiele werden von der Hardware emuliert. Es schlummert also keine Retro-Hardware im zierlichen, handtellergroßen Classic Mini NES – stattdessen steckt darin eine zeitgemäße Technik, welche die alte Hardware via Software „vortäuscht". Der Vorteil: Ihr könnt unkompliziert speichern und euer Spiel unterbrechen, was damals nur mit vorgegebenen Speicherpunkten oder gar Codes möglich war. Mittels des beiliegenden HDMI-Kabels schließt ihr das gute Stück an euren TV an, was wiederum eine astreine Bildqualität verspricht. Den Strom erhält das Mini-NES über ein mitgeliefertes USB-Kabel, das an ein Netzanteil angeschlossen werden kann – welches der Packung jedoch nicht beiliegt. Dafür aber ein klassischer Controller, der über das gleiche System an die Konsole angeschlos-

WIR WOLLEN MEHR!

Ist das Mini-NES nur der Anfang? Die Redaktion träumt …

So sehr wir uns über die Ankündigung auch freuen, sie macht uns vor Veröffentlichung des Mini-NES schon Lust auf mehr. Wie wär's denn mit einem kleinen SNES oder N64? Nächstes und übernächstes Jahr dann? Außerdem gäbe es da ja auch noch einige Nintendo-Handhelds mit massenhaft guten Spielen, die man ebenso neu auflegen könnte. Bitte!

sen wird wie die für Wii und Wii U erhältlichen Classic Controller und Classic Controller Pro. Diese sind übrigens auch mit dem Mini-NES kompatibel, im Umkehrschluss kann der separat erhältliche Nintendo Classic Mini: NES Controller auch an der Wii U und Wii genutzt werden. In den USA wird die Konsole circa 60 Dollar kosten, ein zusätzlicher Controller 10 Dollar – hierzulande kann man die Konsole bereits für etwa 70 Euro und den Controller für um die 15 Euro vorbestellen. Im Gegensatz zu vielen anderen Retro-Konsolen lassen sich keine weiteren Spiele auf dem kleinen NES installieren – hierfür gibt es keine Schnittstelle wie beispielsweise einen SD-Kartenslot.

Spiele vom Feinsten

Geht man die Liste der vorinstallierten Titel durch, steigern sich das Grinsen und die Vorfreude auf die Retro-Kiste mit jeder Zeile. Ob *Mario*, *Zelda*, *Donkey Kong* oder *Metroid* – man vermisst keinen der großen Nintendo-Hits. Noch besser: Mit *Final Fantasy, Mega Man, Castlevania, Pac-Man* und *Ghosts'n Goblins* bekommt ihr auch gleich noch die coolsten NES-Titel von legendären Drittherstellern wie Square Enix, Capcom und Konami! Nicht nur bei den Marken, sondern auch bei der Abwechslung lässt sich die Zusammenstellung nicht lumpen: Vom klassischen 2D-Shooter über Jump & Runs, Sportspiele bis hin zu Adventures und Rollenspielen ist von allem etwas dabei und es fallen einem nur wenige Titel ein, die man vermisst. Selbst wenn man – wie wahrscheinlich viele unserer Leser – die NES-Ära nicht aktiv miterlebt und das klobige Original an der Röhrenglotze hängen hatte, sollte man sich das Mini-NES genauer ansehen. Die Spielauswahl ist absolut erstklassig und macht größtenteils auch nach Jahrzehnten noch Spaß, selbst wenn man die Klassiker zum ersten Mal spielt.

Bis zum 11. November müssen wir uns noch gedulden, dann wird das gute Stück bei uns veröffentlicht. Wir werden uns das Classic Mini: NES so schnell wie möglich unter den Nagel reißen und ausführlich für euch testen.

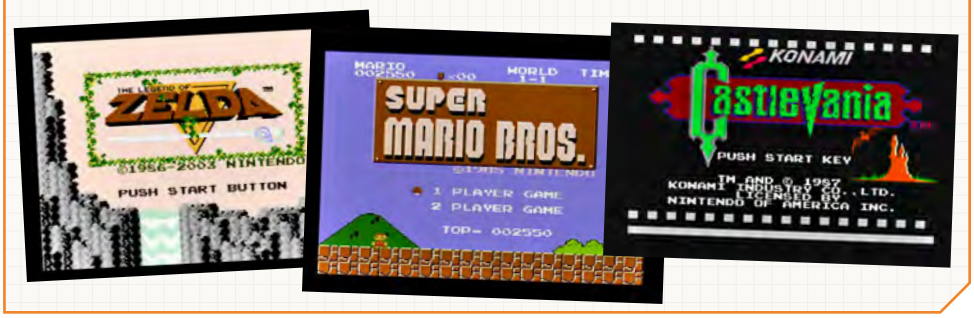
Thomas Eder

NINTENDO CLASSIC MINI: NES

Für seine Mini-Konsole hat Nintendo durch und durch erstklassige Games im Angebot!

Die Spielauswahl lässt nahezu keine Wünsche offen. Außerdem ist das schicke kleine Retro-Kästchen wohl auch der günstigste Weg, die Meisterwerke noch einmal zu spielen. Kurze Rechnung gefällig? In der Virtual Console würden die Games (sofern erhältlich!) bei einem Preis von sieben bis zehn Euro pro Spiel ganz schnell 210 bis 300 Euro kosten – und das ohne die nötige Hardware!

- Balloon Fight
- Bubble Bobble
- Castlevania
- Castlevania II: Simon's Quest
- Donkey Kong
- Donkey Kong Jr.
- Double Dragon II: The Revenge
- Dr. Mario
- Excitebike
- Final Fantasy
- Galaga
- Ghosts'n Goblins
- Gradius
- Ice Climber
- Kid Icarus
- Kirby's Adventure
- Mario Bros.
- Mega Man 2
- Metroid
- Ninja Gaiden
- Pac-Man
- Punch-Out!! Featuring Mr. Dream
- StarTropics
- Super C
- Super Mario Bros.
- Super Mario Bros. 2
- Super Mario Bros. 3
- Tecmo Bowl
- The Legend of Zelda
- Zelda II: The Adventure of Link



MEINUNG Lukas Schmid

„Retro-Geniestreich für Fans"

Braucht's das NES Mini unbedingt? Nein, denn ein großer Teil der Spiele ist auch als Virtual-Console-Download für Wii, Wii U und 3DS zu haben. Nintendo spielt hier aber wahnsinnig geschickt mit den nostalgischen Gefühlen der Fans, die es sich natürlich nicht entgehen lassen wollen, sich das unheimlich stylishe Teil unter den Fernseher zu stellen. Der Preis ist zudem mehr als fair, die Verarbeitung dürfte Nintendo-typisch klasse ausfallen, die Spiele-Auswahl ist gelungen und die Tatsache, dass man die Controller auch für VC-Spiele auf Wii U nutzen kann, ist einfach genial! Insofern: alles richtig gemacht!

MEINUNG Thomas Eder

„Was für ein Retro-Brett!"

Als Kind der 80er war das NES ein fester Bestandteil meines Lebens – ich bin damals stundenlang mit Kumpels vor der grauen Kiste abgehangen und habe jedes Spiel, das ich in die Finger bekommen konnte, verschlungen. Kein Wunder, dass ich das Mini-NES brauche – alleine schon dafür, auf die Schnelle in Erinnerungen schwelgen zu können. Aber nicht nur der Nostalgiefaktor, sondern auch die Qualität und Zusammenstellung der Games haben es mir schwer angetan. Hut ab, Nintendo – mit diesem Geniestreich habt ihr es wieder einmal geschafft, meine Retro-Lust zu wecken!

Am 11. November wird das Set hierzulande für um die 70 Euro erhältlich sein – ein zusätzlicher Controller ist dann ebenfalls verfügbar.

MONSTER HUNTER GENERATIONS

SO WIRD EURE JAGD VON ERFOLG GEKRÖNT!

Auch wenn *Monster Hunter Generations* etwas einfacher ist als die Vorgänger, könnte die taktische Vielfalt des Spiels Neulinge dennoch ins Schwitzen bringen. Damit ihr zwischen all den Monstern nicht den Kopf verliert, haben wir für euch ein paar nützliche Hinweise zusammengetragen, mit denen ihr euren Jagderfolg deutlich steigern werdet. Viel Spaß bei der Pirsch! **Katharina Reuß**

NIE MIT LEEREM MAGEN JAGEN

Eine Mahlzeit vor der Jagd versorgt euch mit praktischen Boni. In Bistro oder Kantine wählt ihr Gericht und Sauce, je nach Kombination erhaltet ihr unterschiedliche Effekte, die für die Dauer einer Quest aktiv bleiben. Durch das Erfüllen diverser Aufgaben erhaltet ihr neue Zutaten, mit denen ihr Rezepte freischaltet. Solltet ihr in der Wildnis vom Hunger übermannt werden, könnt ihr mithilfe eines tragbaren Grillspießes Steaks zubereiten. Achtet jedoch auf das Timing: Nehmt ihr das Fleisch zu spät vom Feuer, verbrennt es und senkt beim Verzehr euren maximalen Ausdauerwert! Später im Spiel werdet ihr euer rohes Fleisch beim Koch abgeben können, der dann für euch Steak zubereitet, während ihr unterwegs seid.

WERDET PIRSCHER

Eure katzenartigen Kameraden könnt ihr auch selbst steuern – und das bietet sich gerade bei den zahlreichen Sammelquests im Spiel an. Im sogenannten Pirscher-Modus habt ihr nämlich unendlich Ausdauer! Außerdem benötigt ihr keine zusätzliche Ausrüstung wie Netze für den Insektenfang oder Spitzhacken zum Abbau von Mineralien. Bei Kämpfen können sich Pirscher unter anderem im Boden vergraben, um Schaden aus dem Weg zu gehen. Sinnvoll spezialisiert liefern die Kätzchen wichtige Unterstützung für das ganze Team, wenn ihr im Mehrspielermodus unterwegs seid.

VORSICHT IST BESSER ALS NACHSICHT

Ein erfolgreicher Jäger ist immer gut vorbereitet. Ihr seid in einer kalten Umgebung unterwegs? Packt genug Heißgetränke ein! Für Wüstengebiete wiederum solltet ihr Erfrischungsgetränke einkaufen. Stets im Gepäck haben solltet ihr Wetzsteine, um eure Klinge zu schärfen, und Tränke, um eure Lebensenergie zu regenerieren. Hilfe in der Not ist zudem der freundliche alte Mann, der auf manchen Maps gut versteckt auftaucht und euch beim Ansprechen Items schenkt oder mit euch tauscht. Zu Beginn steht der nette Herr noch direkt beim Startgebiet, später müsst ihr ihn suchen. Ebenfalls immer praktisch: Farbbälle und Fallen, um Monster zu markieren beziehungsweise festzuhalten. Damit eure Taschen aber nicht unübersichtlich aus allen Nähten platzen, solltet ihr nach einem Beutezug den Krempel aussortieren, unnötige Objekte verkaufen, eure Ausrüstung aufwerten oder Dinge in der Truhe in eurem Haus zwischenlagern.

LERNT DIE VIER JAGDSTILE

Anders als in den Vorgängern könnt ihr euch zwischen vier Jagdstilen entscheiden. Der Jagdstil bestimmt, wie viele Jagdtechniken (das sind quasi Spezialattacken) ihr mitnehmen und aktivieren könnt und welche besonderen Bewegungsmanöver euch zur Verfügung stehen. Auch die Attacken der Waffen und deren Kombos unterscheiden sich abhängig vom Jagdstil. Besonders für Anfänger geeignet ist der Schlägerstil. Die Steuerung ist vereinfacht, außerdem könnt ihr mit drei Stück das Maximum an Jagdtechniken mitnehmen. Diese laden sich nicht nur durch ausgeteilten, sondern auch durch eingesteckten Schaden auf. Kenner der Vorgänger entscheiden sich wohl für den Gildenstil, der mit zwei Technik-Slots kommt und ansonsten der Kampfmechanik der anderen Serienteile entspricht. Ebenfalls für Kenner geeignet sind der Luftkampf- und Konterstil, die beide mit nur jeweils einer Jagdtechnik kombiniert werden können. Um ein Gefühl für diese Stile zu bekommen, solltet ihr Monster erneut angehen, deren Bewegungsmuster ihr schon kennt, etwa den Groß-Maccao am Anfang des Spiels.

GEDULD HABEN

Serienveteranen werden, wenn sie nicht unbedingt alle Quests abschließen wollen, eine ganze Reihe der zahlreichen Sammelaufgaben links liegen lassen. Neulinge sollten aber versuchen, keine Mission zu überspringen – auch wenn sie manchmal etwas langweilig ausfallen. Steht ihr diese Quests durch, habt ihr nämlich auf jeden Fall genug Materialien, um beim Aufwerten der Ausrüstung zu experimentieren. Außerdem könnt ihr so eure Taktik optimieren und die Umgebung genau kennenlernen. Denkt daran, dass ihr es als Pirscher mitunter einfacher habt, Objekte zu sammeln.

DAS ERLEBNIS OPTIMIEREN

Wenn ihr keine Lust habt, euch mit der fummeligen Steuerung mit nur einem Stick auseinanderzusetzen, solltet ihr in die Zusatz-Hardware Circle Pad Pro investieren – oder gleich einen New 3DS anschaffen. Ansonsten müsst ihr nämlich ein paar Stunden einplanen, in denen ihr euch mit der Kontrolle arrangiert. Um euren Akku zu schonen, solltet ihr den 3D-Modus ausschalten. Das kommt auch der Framerate ein wenig zugute.

PRÄGT EUCH DIE KARTEN EIN

Es gibt zig Umgebungen und Karten in *Monster Hunter Generations*. Und im ersten Moment ist es verlockend, einfach draufloszustürmen. Ihr solltet aber ein Auge auf die unterschiedlichen Routen haben, an welchen Stellen man eine Wand erklimmen und wo man von einer Klippe springen kann. Solche Höhenunterschiede sind vor allem wichtig, wenn man Eier oder anderes zerbrechliches Gut transportiert. Den schnellsten Weg zurück ins Lager solltet ihr euch ebenfalls merken. Anfangs liegt in der Truhe zu Beginn einer Quest immer eine Karte der Umgebung. Später werdet ihr euch manchmal aber selber zurechtfinden müssen!

SEID FLEISSIGE BIENCHEN

Das Sammeln ist ein wichtiger Bestandteil des Spielprinzips. Auch wenn ihr aus einem anderen Grund in der Gegend seid – nehmt mit, was euch nicht allzu viel Zeit kostet. Besonders nützlich ist der Honig, den ihr in Bienenwaben findet. Kombiniert ihr das klebrige Gold mit einem Trank, erhaltet ihr zum Beispiel einen Megatrank. Und der entscheidet in einem Kampf gegen ein wütendes Monster vielleicht über Leben und Tod! Wenn ihr fleißig sammelt, wisst ihr bald, wo in einer Umgebung Ressourcen zu finden sind und müsst nicht erst lange suchen, wenn ihr eine entsprechende Sammelquest angeht.

NUTZT DIE SCHWÄCHEN DER MONSTER

Jedes Monster hat bestimmte Schwachpunkte. Attackiert ihr diese, richtet ihr mehr Schaden an, könnt die Beute kurz betäuben oder gar dafür sorgen, dass diese verheerende Attacken nicht mehr einsetzen kann. Achtet immer auf die Anzeichen, die die unterschiedlichen Attacken ankündigen. Fast alle Monster zeigen durch bestimmte Bewegungen, was sie als Nächstes tun. Sobald das Wild anfängt zu hinken oder es flieht, dürft ihr nicht nachlassen! Wechselt es in ein anderes Gebiet, möchte es sich wahrscheinlich durch einen Happen Essen oder ein Nickerchen stärken. Attackiert ihr es in diesem wehrlosen Moment, habt ihr die Chance auf Bonusschaden.

POKEMON GO TIPPS & TRICKS

POKÉMON FANGEN LEICHT GEMACHT

Das wichtigste Ziel eines jeden Pokémon-Trainers: Alle Pokémon schnappen. Wir zeigen euch, wie ihr das schafft.

Ein zentraler Aspekt in *Pokémon Go* ist das Sammeln aller Pokémon. Professor Willow schickt euch zu Beginn eures Abenteuers mit der Aufgabe los, alle Pokémon zu suchen und zu fangen, um den Pokédex zu vervollständigen. Folglich werdet ihr viel Zeit damit verbringen, immer neue Taschenmonster aufzuspüren oder auf andere Wege an sie ranzukommen. Wir zeigen euch, wie ihr das am geschicktesten anstellt und was es sonst noch so beim Fangen der Taschenmonster zu beachten gibt.

Wilde Pokémon fangen

Es gibt in *Pokémon Go* verschiedene Möglichkeiten, die kleinen Taschenmonster zu sammeln. Die einfachste ist das Fangen von wilden Pokémon, die ihr beim Herumlaufen überall auf der Welt antrefft. Je nachdem wo ihr seid, findet ihr unterschiedlich viele und seltene Pokémon, die ihr mithilfe von Pokébällen fangen könnt. Neben den normalen Pokébällen, die euch von Anfang an zur Verfügung stehen, habt ihr später auch noch bessere Versionen zur Wahl: Superbälle, Hyperbälle und den Meisterball, die ihr mit Level-Aufstiegen freischaltet. Je besser der Ball, desto höher sind eure Fangchancen. Außerdem gilt es, beim Pokémon-Fangen einige weitere Dinge zu beachten, wenn ihr besonders erfolgreich sein wollt: Mit Himmihbeeren (die ihr ab Level 8 freischaltet) könnt ihr Pokémon besänftigen, damit sie sich leichter fangen lassen. Wählt dazu im Fang-Bildschirm einfach eine Beere aus dem Item-Beutel aus und werft sie dem Pokémon zu. Aber Achtung: Jedes Mal wenn ihr das wilde Taschenmonster mit einem Ball trefft, geht der Effekt der Beere verloren. Entkommt es also aus dem Pokéball, müsst ihr erneut eine Himmihbeere werfen, um es zu besänftigen. Außerdem

Der farbige Kreis beim Fangen von Pokémon gibt an, wie schwer das Taschenmonster zu kriegen ist. Das Gelb bei diesem Taubsi bedeutet eine mittlere Schwierigkeit.

INGRESS ALS HILFE BENUTZEN

Eine besonders gewiefte Methode zum Aufspüren von wilden Pokémon: Ihr benutzt ein zweites Smartphone-Spiel, das starke Ähnlichkeiten mit *Pokémon Go* hat. Hier erfahrt ihr, wie das funktioniert.

Niantic, der Entwickler von *Pokémon Go*, hat auch das Augmented-Reality-Spiel *Ingress* entwickelt, für *Pokémon Go* haben die Entwickler deswegen viele der Daten einfach übernommen. PokéStops und Arenen waren im Quasi-Vorgänger sogenannte Portale, so weit nichts Besonderes. Viel interessanter ist allerdings, dass es in *Ingress* als XM bezeichnete Energiewolken gibt, die für jeden Spieler auf der Karte sichtbar sind. In *Pokémon Go* befinden sich an genau diesen Stellen sowohl viele als auch seltene Pokémon – im Gegensatz zu *Ingress* sind diese Orte in *Pokémon Go* aber nicht sichtbar. Möchtet ihr also so gezielt wie möglich auf die Pokémon-Jagd gehen, lasst auf einem zweiten Smartphone *Ingress* laufen (oder wechselt zwischen den beiden Apps auf eurem Handy hin und her) und macht euch auf den Weg zu den weißen Energiewolken.

Bei *Ingress* (links) seht ihr die Energiewolken als weiße Punkte auf dem Bildschirm. Begebt ihr euch nun in *Pokémon Go* (rechts) an diese Stellen, trefft ihr auf viele und seltene Pokémon.

solltet ihr den farbigen Kreis beachten, der wilde Pokémon umgibt. Ist er grün, ist das Pokémon leicht zu fangen, gelb und orange stehen für mittlere Schwierigkeit und ein roter Kreis signalisiert den höchsten Schwierigkeitsgrad. Sobald ihr den Pokéball auf dem Touchscreen berührt und haltet, wird der Kreis immer kleiner. Je kleiner der Kreis, desto höher sind eure Fangchancen – allerdings müsst ihr dazu mit eurem Ball das Pokémon überhaupt erst mal an einer Stelle innerhalb des Kreises treffen! Übt also am besten das Pokémon-Fangen, wann immer es geht, um die kleinen Kreise gut zu treffen. Eine kleine Spielerei ist zudem der Kurvenball. Berührt dazu den Pokéball und dreht ihn, bis er anfängt zu leuchten. Wenn ihr ihn nun auf ein Pokémon werft, nimmt er eine gebogene Flugbahn. Das macht das Treffen schwieriger, bringt aber bei Erfolg zehn Extra-Erfahrungspunkte und erhöht noch mal die Fangchancen ein wenig.

Trick für Flug-Pokémon

Flug-Pokémon wie Zubat sind besonders schwierig einzufangen, weil sie sich recht stark in der Luft bewegen und weit entfernt sind. Es gibt allerdings einen Trick, mit dem ihr euch das Fangen leichter macht – er funktioniert natürlich auch bei allen anderen Pokémon-Typen: Dazu schaltet ihr den AR-Modus aus, sodass ihr wilde Pokémon nicht in der realen Welt, sondern vor der Hintergrundlandschaft in Spielgrafik seht. Wenn ihr mit dieser Einstellung ein Pokémon berührt, das auf der Karte erscheint, steht es zunächst ganz nah vor euch – zu diesem Zeitpunkt ist der Pokéball in der unteren Bildschirmmitte noch nicht zu sehen. Wischt aber mit eurem Finger trotzdem immer wieder so über den Touchscreen, als würdet ihr einen Ball auf das Taschenmonster werfen. Sobald sich das Pokémon von euch wegbewegt und der Pokéball auf dem Bildschirm erscheint, fliegt der Ball sofort und gezielt auf das Monster, sofern ihr mit eurem Finger die richtige Bewegung ausgeführt habt – dazu kann allerdings etwas Übung nötig sein. Flug-Pokémon kriegt ihr auf diese Weise leichter, weil sie sich in der kurzen Zeit, in der ihr den Ball werft, noch nicht bewegen. Als Nebeneffekt erhöht ihr außerdem die Chance auf Wurf-Boni. Der Nachteil: Ihr könnt weder auf einen anderen Ball-Typ wechseln noch Himmihbeeren einsetzen. Gerade starke Pokémon werdet ihr so eventuell nur schwer fangen können, weil sie immer wieder aus dem Pokéball ausbrechen. Um den Trick zu wiederholen, müsst ihr dann wieder zurück zur Übersichtskarte gehen und das Taschenmonster erneut auswählen.

Welches Pokémon aus einem Ei schlüpft, ist purer Zufall. Ihr könnt also nicht gezielt bestimmte Pokémon ausbrüten.

Eier ausbrüten

Die zweite Möglichkeit, an neue Pokémon zu gelangen, ist das Ausbrüten von Eiern. Grundsätzlich legt ihr Eier, die ihr an PokéStops bekommt, in eine

FANGEN-BILDSCHIRM ERKLÄRT

Wir erklären euch von Pokébällen über den AR-Modus bis zum Item-Beutel alle Grundlagen des Pokémon-Fangens.

Flucht
Berührt ihr dieses Symbol, flieht ihr aus dem Kampf und kehrt zurück zur Karten-Ansicht.

Fangstatus und Wettkampfpunkte (WP)
Habt ihr ein Pokémon bereits gefangen, wird das durch einen weißen Pokéball links neben dem Namen symbolisiert. Rechts davon seht ihr die WP des wilden Taschenmonsters. Die könnt ihr später noch weiter erhöhen.

Pokéball
Hier seht ihr den Pokéball, den ihr aktuell ausgewählt habt. Mit einer Streichbewegung nach oben werft ihr den Ball auf das wilde Pokémon, um es zu fangen. Wechseln könnt ihr den genutzten Ball über den Item-Beutel.

AR-Modus
Mit diesem Schalter könnt ihr zwischen den beiden Ansichten wechseln. Im AR-Modus (wie hier) seht ihr das Pokémon in der echten Welt. Beim anderen Modus befindet sich das Monster vor einem Hintergrund in Spielgrafik.

Kamera-Modus
Wechselt mit diesem Button in den Kamera-Modus, um Bilder aus dem Spiel zu speichern, die ihr dann zeigen und teilen könnt.

Item-Beutel
Berührt das Item-Symbol, um den Pokéball gegen eine bessere Version auszutauschen (z. B. Superball oder Hyperball) oder Himmihbeeren einzusetzen, die das wilde Pokémon besänftigen und so die Fang-Chancen erhöhen. Den Kamera-Modus könnt ihr hier ebenfalls aktivieren.

POKÉMON GO PLUS

Mit dem extra erhältlichen Gadget Pokémon Go Plus könnt ihr noch einfacher Pokémon fangen – sogar ganz ohne auf euer Smartphone schauen zu müssen.

Das Zubehör verbindet ihr per Bluetooth mit eurem Smartphone, das ihr dann in der Tasche lassen könnt. Bei spielinternen Ereignissen, wie dem Auftauchen eines wilden Pokémon, macht euch Pokémon Go Plus durch Vibrieren und eine LED darauf aufmerksam. Durch Drücken auf den Knopf in den Farben eines Pokéballs könnt ihr dann zum Beispiel das wilde Pokémon fangen. Allerdings kann man nur dann Pokébälle mit Pokémon Go Plus werfen, wenn man zuvor bereits ein Exemplar des zu fangenden Taschenmonsters schon einmal gefangen hat. Brandneue Tierchen müsst ihr also stets mit dem Smartphone fangen. Außerdem macht euch das Zubehör auch auf PokéStops in eurer Nähe aufmerksam – ebenfalls durch Vibration und das Aufblinken der LED. Wenn ihr in so einem Fall den Knopf betätigt, wird der PokéStop automatisch nach Items abgesucht und diese wandern direkt in euer Inventar. Pokémon Go Plus kann man für 39,99 Euro im Online-Store von Nintendo (https://nos.nintendo-europe.com) vorbestellen, sofern es denn gerade vorrätig ist. Es wird laut Nintendo voraussichtlich ab September zur Auslieferung bereitstehen.

Ei-Brutmaschine und lauft dann eine gewisse Distanz, um sie zum Schlüpfen zu bringen. Ihr müsst entweder 2 km, 5 km oder 10 km zurücklegen. Je weiter die zu laufende Distanz, desto seltener sind die Pokémon, die aus den Eiern schlüpfen – manche gibt's sogar nur aus Eiern.

Pokémon entwickeln

Wie Kenner der Reihe wissen, können sich viele Pokémon ein- oder sogar zweimal weiterentwickeln. Entwickelte Pokémon sind in der Regel stärker – das ist auch der Grund, warum ihr sie seltener in der Wildnis antrefft. Eine gute Taktik, diese Pokémon zu erhalten, besteht darin, die erste Entwicklungsstufe ganz oft zu fangen. Dafür sackt ihr jedes Mal Bonbons ein, mit deren Hilfe ihr ein Pokémon entwickelt. Besonders starke Pokémon wie Dragoran oder Geowaz trefft ihr sogar fast nie in freier Wildbahn an – hier ist die Entwicklung also die Option mit größeren Erfolgsaussichten.

Pokémon tauschen

Diese Funktion war zu Redaktionsschluss noch nicht verfügbar, wurde aber für die Zukunft schon von Niantic angekündigt: das Tauschen von Pokémon zwischen zwei Spielern. Damit wird es analog zu den Hauptspielen später möglich sein, ganz einfach ein beliebiges Pokémon mit dem beliebigen Pokémon eines anderen Trainers zu tauschen – eine sehr effektive Möglichkeit, an viele neue Monster zu kommen, wenn ihr euch geschickt anstellt. Es gibt insgesamt vier Pokémon, die ihr im Normalfall sogar nur über einen Tausch bekommt: Abgesehen von Eiern gibt es Porenta nur in Asien zu fangen, Tauros in Nordamerika, Kangama in Australien und Pantymos in Europa. Wenn ihr nicht gerade um die Welt reist, um den Pokédex zu vervollständigen, werdet ihr um das Tauschen folglich nicht herumkommen.

Legendäre Pokémon

Auch wenn ihr fleißig Pokémon fangt, ausbrütet, entwickelt und in Zukunft auch tauscht, manche werdet ihr trotzdem nicht mit diesen Methoden bekommen: die legendären Pokémon. Dazu gehören Mew und Mewtu und die Vogel-Pokémon Arktos, Zapdos und Lavados. Außerdem konnte bisher kein Spieler ein Ditto finden. Es ist davon auszugehen, dass diese Pokémon in Zukunft bei speziellen Events, zum Beispiel in Kooperation mit Spieleläden wie Gamestop, verteilt werden. Im offiziellen Ankündigungstrailer zu *Pokémon Go* ist beispielsweise zu sehen, dass Mewtu in einer begrenzten Zeit an einem bestimmten Ort – im Trailer der Times Square in New York – zu fangen ist, indem man gegen das Pokémon kämpft. In der Vergangenheit gab es ja schon öfters besondere Pokémon bei solchen Events für die Spiele auf dem Nintendo DS und 3DS.

Johannes Gehrling

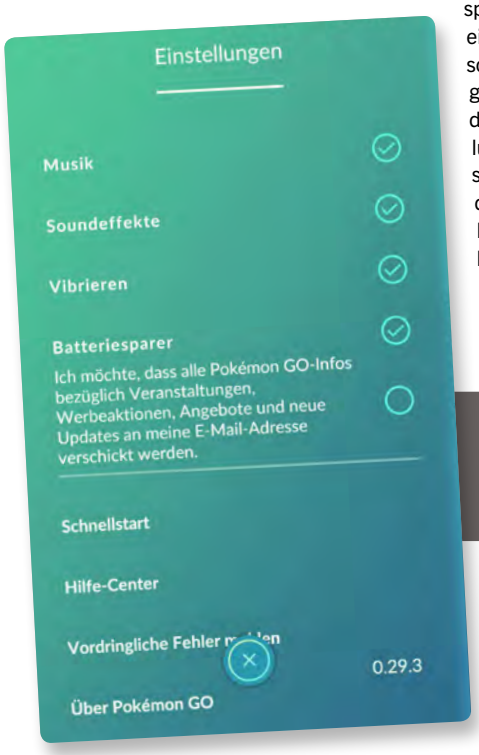
Mit ausreichend Bonbons lassen sich viele Pokémon weiterentwickeln. Aus diesem Kokuna wird gerade ein Bibor.

Mit einer Himmihbeere könnt ihr wilde Pokémon besänftigen, dadurch lassen sie sich leichter fangen.

MEHR SAFT FÜR POKÉMON GO!

Dank unserer Tipps hat euer smartes Handy schon bald mehr Strom als eine Pikachu-Farm.

Elektroattacken hauen gegen Wasserpokémon ganz schön rein – aber lange nicht so heftig wie *Pokémon Go* bei einem Angriff auf euren Handyakku! Wenn ihr Niantics Augmented-Reality-Monsterspiel schon eine Weile nutzt, habt ihr sicher schon bemerkt, wie stromhungrig *Pokémon Go* sein kann. Ist auch eure Smartphone-Batterie zu schnell aufgezehrt? Dann habt ihr zwei Möglichkeiten zur Gegenwehr! Variante 1: Ihr versucht, Strom zu sparen. *Pokémon Go* bietet Handys mit (AM)OLED-Display von Haus aus eine Option zur Verbrauchsdrosselung. Tippt dazu auf den Pokéball unten auf dem Spielbildschirm und wählt rechts oben „Einstellungen". Hier könnt ihr nun den „Batteriesparer" aktivieren. Im selben Menü hilft auch das Abschalten von „Vibrieren" beim Schonen des Akkus. Sobald ihr dann ein Pokémon entdeckt habt und es einzufangen versucht, dürft ihr außerdem bestimmen, ob eure Smartphone-Kamera zur Anzeige der Umgebung verwendet werden darf. Wenn ihr darauf keinen Wert legt und dafür lieber noch etwas mehr Energie sparen wollt, dann schränkt die Nutzung eurer Smartphone-Kamera einfach ein. Schiebt dazu im Einfang-Bildschirm den AR-Regler rechts oben in der Ecke auf die abgeschaltete Seite. Auch außerhalb der *Pokémon Go*-Software könnt ihr euer Smartphone selbst auf einen niedrigeren Energieverbrauch trimmen. Verwendet ihr ein iPhone, navigiert ihr dazu in die Einstellungen und scrollt nach unten zum Punkt „Batterie". Hier könnt ihr dann den Stromsparmodus anwählen. Bei Android-Smartphones findet ihr die Option „Energiesparmodus" und bei einigen Modellen sogar „Ultra-Energiesparmodus" in den Systemeinstellungen. Ebenfalls sehr nützlich ist das Abschalten von Features, die euer Handy während einer Runde *Pokémon Go* nicht unbedingt braucht – vor allem WLAN und Bluetooth sind beim Spielen meist unnötig.



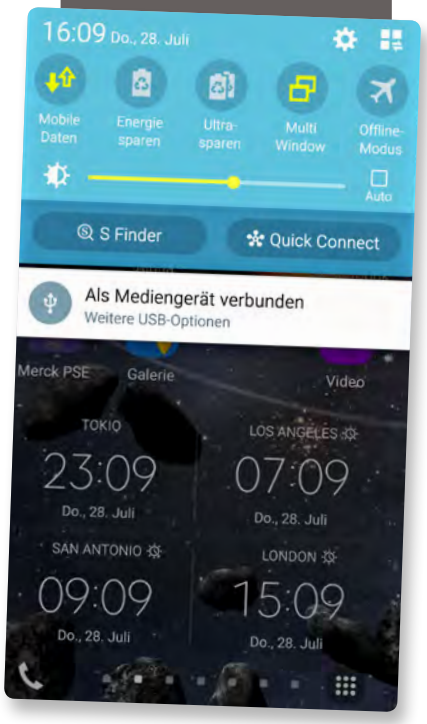
Der Batteriesparer in *Pokémon Go* läuft ausschließlich auf Handys mit OLED-Displays – und wird auch nur bei solchen Smartphones als Option angezeigt.

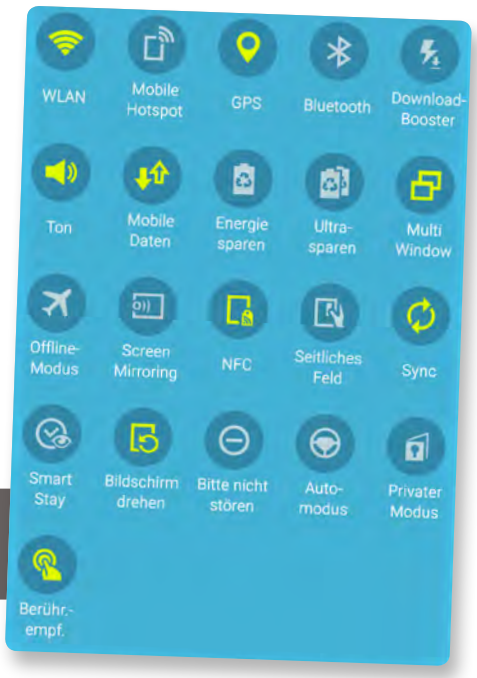
Voltobal benutzt Ladevorgang!

Variante 2 und, wenn wir so frei sein dürfen, sehr effektiv ist die Verwendung einer USB-Powerbank. Denn ganz ehrlich: Mit den Stromspartipps könnt ihr vielleicht ein paar gute Minuten mehr aus *Pokémon Go* rausquetschen, verzichtet dafür aber auch auf viele Features. Mit einer an eurem Smartphone angeschlossenen Powerbank beendet ihr dagegen jegliche Stromprobleme und habt Saft ohne Ende! Die Auswahl ist groß: Teilt ihr gerne mit anderen Poké-Trainern? Dann holt euch eine Powerbank mit mehreren USB-Ausgängen, zum Beispiel das EasyAcc Monster (ja, es heißt wirklich so). Oder sind eure Poké-Touren dermaßen intensiv, dass es schon eine Outdoor-Powerbank sein sollte? Dann sucht im Web doch mal nach „Powermonkey". Empfehlen können wir beide Produkte, natürlich sind aber noch unzählige weitere Powerbanks erhältlich.

Benjamin Kegel

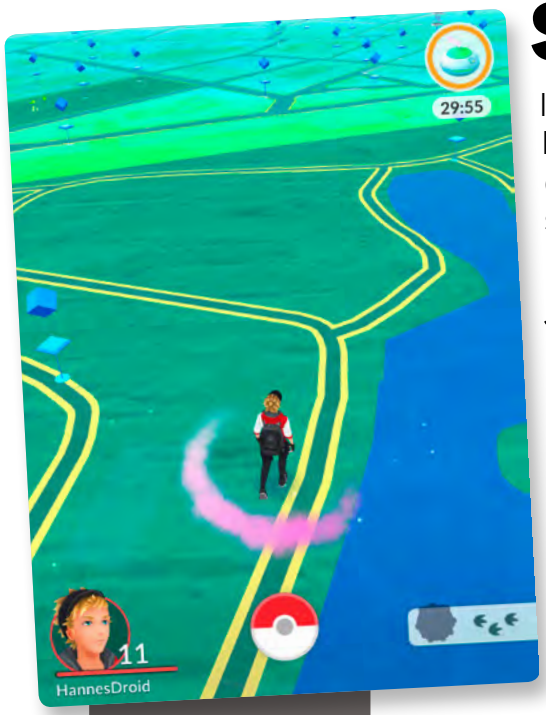
In vielen Android-Smartphones gelangt ihr in die Systemeinstellungen, indem ihr von der Geräteoberseite mit dem Finger nach unten ins Display streift.





Die Energiesparoptionen findet ihr in Android-Smartphones auch in der erweiterten Tool-Liste.

SCHNELLE STUFENAUFSTIEGE, STARKE POKÉMON



Das Rauch-Item lockt wilde Pokémon direkt zu euch – zusammen mit dem Glücks-Ei bringt euch das jede Menge EP, wenn ihr sie fangt.

In *Pokémon Go* gibt es zwei Arten von Stufen: Den Trainerlevel und den Kampfwert eurer Pokémon. Mit unserem Guide steigt ihr ruck, zuck in der Stufe auf und züchtet gezielt starke Taschenmonster.

Jeder Spieler hat in *Pokémon Go* einen eigenen Trainerlevel. Ihr beginnt das Spiel mit Level 1 und steigt im Laufe eures Abenteuers immer weiter auf bis zur Maximalstufe 40. Dafür müsst ihr unterschiedliche Dinge tun: Pokémon fangen und weiterentwickeln, Eier ausbrüten, in Arenen kämpfen, PokéStops besuchen – all das bringt euch wertvolle Erfahrungspunkte (EP), die euren Level erhöhen. Für jeden Levelaufstieg winken außerdem wertvolle Belohnungen und hin und wieder schaltet ihr sogar neue Items frei. Außerdem trefft ihr mit höherem Trainerlevel auch öfter auf starke und seltene Pokémon und könnt eure bereits gefangenen Pokémon um zusätzliche Wettkampfpunkte weiter verstärken. Wie viele EP ihr jeweils zum Levelaufstieg benötigt, welche Belohnungen ihr einsacken könnt und welche Items ihr freischaltet, haben wir für die ersten 30 Stufen in *Pokémon Go* in der Tabelle auf Seite 77 für euch zusammengefasst.

Trainerlevel gezielt erhöhen

Um den Trainerlevel möglichst schnell zu steigern und damit von besseren Items und Pokémon zu profitieren, ist es sinnvoll, einige Dinge zu beachten. In der Tabelle unten seht ihr, für welche Aktionen ihr wie viele

Für jedes gefangene Pokémon gibt's EP. Fangt deswegen immer alle Pokémon, die euch über den Weg laufen.

FÜR DIESE AKTIONEN GIBT'S ERFAHRUNGSPUNKTE

AKTION	EP-BELOHNUNG
Pokémon fangen	100 EP
Neues Pokémon fangen	500 EP extra
Pokémon weiterentwickeln (erstmals)	1000 EP
Pokémon weiterentwickeln (nicht erstmals)	500 EP
PokéStop besuchen (max. 5 Items)	50 EP
PokéStop besuchen (mind. 6 Items)	100 EP
Ei schlüpft (2 km)	200 EP
Ei schlüpft (5 km)	500 EP
Ei schlüpft (10 km)	1000 EP
Ei schlüpft (neues Pokémon)	500 EP extra
Fangen: Kurvenball	10 EP
Fangen: Guter Wurf (großer Kreis)	10 EP
Fangen: Toller Wurf (mittlerer Kreis)	50 EP
Fangen: Fabelhafter Wurf (kleiner Kreis)	100 EP
Arena (eigenes Team): Pokémon besiegen	Variiert
Arena (Gegner): Pokémon besiegen	Variiert, je mehr Pokémon ihr am Stück besiegt, desto mehr EP winken

Für jedes Pokémon, das wir fangen, gibt's 100 EP – bei neuen Pokémon sogar 500 EP extra und für richtig gute Würfe noch mal 100 EP obendrauf. Damit ist der nächste Level zum Greifen nahe!

Mit dem Aufstieg auf Level 15 schaltet ihr die Hypertränke frei. Ein paar davon gibt es gleich als Belohnung dazu.

EP gutgeschrieben bekommt – prinzipiell solltet ihr also alle diese Aktionen so oft wie möglich ausführen. Ein besonders effektiver Weg, um schnell viele EP anzuhäufen, ist die Kombination mit dem Item Glücks-Ei. Setzt ihr eines ein, bekommt ihr für 30 Minuten doppelt so viele EP für alle eure Aktionen. Da Glücks-Eier aber sehr wertvoll sind und ihr diese also nicht ständig aktivieren könnt, stellen wir euch im Folgenden zwei konkrete Taktiken vor, um in kurzer Zeit gezielt viele Erfahrungspunkte anzuhäufen.

Die PokéStop-Kombo

Um richtig schnell Erfahrungspunkte zu sammeln, geht ihr so vor: Zunächst fangt ihr viele Pokémon und sammelt die dazugehörigen Bonbons, die ihr für die Weiterentwicklung der jeweiligen Pokémon braucht. Alles Wissenswerte zu den Bonbons lest ihr im Kasten rechts unten. Im Idealfall solltet ihr genug Bonbons und Pokémon ansammeln, um zumindest 15 bis 20 der Tierchen auf einen Schlag entwickeln zu können. Besonders gut geeignet sind Taubsi, Hornliu, Rattfratz und Raupy, da diese in rauen Mengen vorkommen und nur wenige Bonbons für eine Evolution erfordern. Außerdem haltet ihr das Item Lockmodul bereit und belegt alle Ei-Brutmaschinen in eurem Besitz mit einem Ei. Dann lauft ihr so weit, dass die Eier kurz vor dem Schlüpfen stehen. Währenddessen fangt ihr fleißig weiter sämtliche Pokémon, die euch über den Weg laufen. Begebt euch nun zu einem PokéStop oder noch besser zu einem Platz, an dem ihr Zugriff auf zwei oder mehr PokéStops gleichzeitig habt. Als Nächstes aktiviert ihr das Glücks-Ei und das Lockmodul. Fangt alle Pokémon, die von dem Modul an die PokéStops gelockt werden, und kassiert dafür doppelt so viele EP wie üblich. Entwickelt nun zwischendurch alle Pokémon mit euren gesammelten Bonbons, denn auch dafür gibt es dank Glücks-Ei doppelte Erfahrungspunkte. Profitipp: Entwickelt eure Pokémon von Entwicklungsstufe eins zu zwei (also etwa Taubsi zu Tauboga), da diese weniger Bonbons benötigt als von Stufe zwei zu drei. Somit könnt ihr mehr Entwicklungen mit euren vorhandenen Bonbons auslösen und dadurch noch mehr EP abstauben. Währenddessen lauft ihr im Kreis um den PokéStop mit Lockmodul, um das Schlüpfen der Eier auszulösen. Für jedes geschlüpfte Pokémon gibt es auch wieder zweifache EP. Achtet darauf, dass ihr euch beim Laufen nicht zu weit vom PokéStop entfernt – schließlich wollt ihr alle Pokémon fangen, die das Modul anlockt. Besucht außerdem alle fünf Minuten die PokéStops und sammelt damit noch mal ein paar EP ein. Falls ihr ein Rauch-Item zur Verfügung habt, könnt ihr dieses auch noch aktivieren, um die Zahl der auftauchenden Pokémon abermals leicht zu erhöhen. Das Lockmodul reicht im Zweifel aber auch schon. Habt ihr zudem Zugriff auf eine Arena, kämpft ihr auch dort, um noch mehr EP einzuheimsen. Solltet ihr euch noch auf einer niedrigeren Trainerstufe befinden, könnt ihr mit diesen Tipps innerhalb einer halben Stunde mehrere Stufen auf einen Schlag gutmachen!

Arenakämpfer

Wenn ihr bereits einen höheren Trainerlevel erreicht und entsprechend starke Pokémon zur Verfügung habt, könnt ihr mit Siegen in Arenen schnell viele Erfahrungspunkte sammeln. Besonders gut sind Arenen mit einem hohen Prestigelevel, da ihr dort gegen viele Pokémon auf einen Schlag kämpfen und die Arena zudem mehrmals nacheinander angehen könnt. Da die Kämpfe meist fix vonstattengehen (vor allem wenn ihr Pokémon mit Typenvorteilen nutzt), heimst ihr selbst ohne Glücks-Eier in wenigen Minuten mitunter mehrere Tausend Erfahrungspunkte ein. Allerdings müsst ihr dafür Arenen in eurer Umgebung haben, die von gegnerischen Teams besetzt werden – Trainingskämpfe in Arenen eures eigenen Teams sind bei Weitem nicht so lukrativ. Falls möglich, solltet ihr euch ein Gebiet suchen, wo möglichst viele umstrittene Arenen nah beisammen sind. Profitipp: Wenn es in eurer Gegend nur eine Arena gibt, dann sprecht euch mit einem Freund aus einem anderen Team ab und jagt sie euch im Wechsel gegenseitig ab. Dadurch sammelt ihr beide immer noch vergleichsweise schnell Erfahrung.

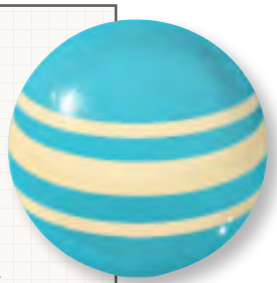
Pokémon effizient verstärken

Natürlich ist es verlockend, schon früh im Spiel seine liebsten Pokémon mit Sternenstaub (mehr dazu im Kasten auf der

DAS HAT ES MIT DEN BONBONS AUF SICH

Auch Pokémon mögen Süßigkeiten, die Bonbons in *Pokémon Go* können aber weit mehr, als nur lecker schmecken.

Im Gegensatz zu Sternenstaub sind Bonbons immer an eine bestimmte Pokémon-Art gebunden. Es gibt also zum Beispiel Rattfratz- oder Glumanda-Bonbons. Ihr braucht sie, um eure Pokémon zu entwickeln oder mit Power-up zu verstärken. An die begehrten Items kommt ihr auf drei Arten: Jedes Mal wenn ihr ein Pokémon fangt, bekommt ihr drei Bonbons seiner Art. Schickt ihr ein gefangenes Pokémon an Professor Willow, gibt es noch mal ein Bonbon. Schlüpft ein Pokémon aus einem Ei, bekommt ihr zwischen fünf und 30 Bonbons. Es lohnt sich also, immer wieder die gleichen Pokémon zu fangen und überflüssige Exemplare an den Professor zu senden, da ihr so an die dringend benötigen Bonbons rankommt.



nächsten Seite) und Bonbons zu verstärken, um bessere Chancen in Arena-Kämpfen zu haben. Wer jedoch Geduld mitbringt, kann seine Pokémon wesentlich effizienter hochpowern. Sinnvoll ist es, erst etwa ab Trainerlevel 18 damit anzufangen. Das liegt daran, dass ihr mit steigendem Trainerlevel häufiger auf wilde Pokémon trefft, die bereits von Haus aus einen hohen Wert an Wettkampfpunkten (WP) vorweisen. Je höher die Basis-WP, desto weniger Sternenstaub und Bonbons müsst ihr folglich investieren, um das WP-Potenzial eines Pokémon auszuschöpfen. Darüber hinaus empfiehlt es sich, Pokémon grundsätzlich in ihrer stärksten Evolutionsstufe mit Power-ups zu verstärken, da die WP-Zugewinne dann am stärksten pro Power-up ausfallen. Ihr solltet daher von der Verstärkung einer Gattung absehen, sofern ihr noch nicht genug Bonbons für sämtliche Evolutionen parat habt.

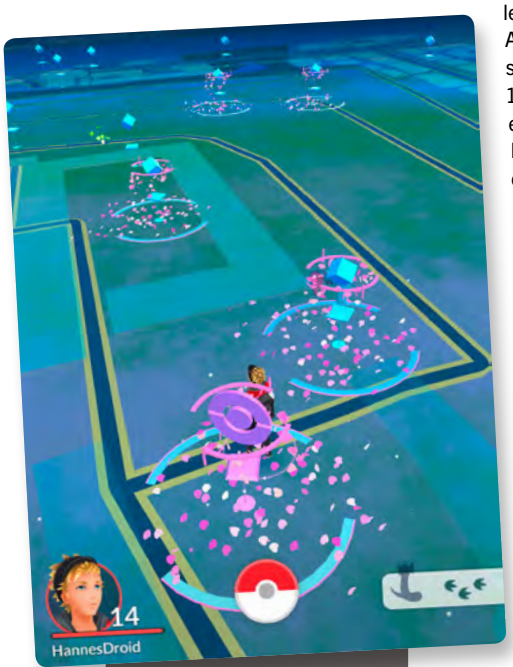
Eure Pokémon zu verstärken ist aber nur dann nötig, wenn ihr vorhabt, in vielen Arenen zu kämpfen und dort Erfolge zu erzielen. Um gegen die anderen Trainer zu bestehen, sind möglichst starke Pokémon das A und O. Fangt und sammelt ihr aber lieber einfach nur Pokémon und habt kein Interesse daran, euch in Kämpfen mit anderen Trainern zu messen, dann könnt ihr eure Pokémon ruhig zu einem beliebigen Zeitpunkt verstärken oder es ganz bleiben lassen. Die Stärke der Pokémon ist einzig für den Kampf wichtig und ansonsten irrelevant.

Auch für die Eierzucht werdet ihr mit wertvollen EP belohnt. Das Machollo (rechts) ist gerade aus diesem Ei geschlüpft. Sternenstaub und Bonbons gibt's obendrauf.

Welche Pokémon verstärken?

Habt ihr es auf zahlreiche Arena-Kämpfe abgesehen, solltet ihr auf jeden Fall darauf achten, welche Pokémon ihr entwickelt und verstärkt. Als Faustregel gilt: Je seltener ein Pokémon, desto stärker ist es im Normalfall. Außerdem sind entwickelte Pokémon stets mächtiger als ihre Basis-Form. Bevor ihr ein Pokémon entwickelt oder verstärkt, sammelt ihr zunächst viele wilde Pokémon dieser Art. Ist euer Trainerlevel schon hoch, etwa Stufe 18 oder höher, nehmt ihr euch das stärkste Pokémon seiner Art, also das mit den meisten WP. Wollt ihr sie nicht unbedingt behalten, könnt ihr alle anderen Pokémon der gleichen Art an den Professor verschicken und so noch ein paar Bonbons abstauben, die ihr zum Entwickeln und Verstärken ohnehin brauchen werdet. Nun entwickelt ihr das Pokémon zuerst bis zur höchsten Stufe (bis es sich nicht mehr weiterentwickeln kann oder ihr nicht mehr genug Bonbons für die Evolution habt) und nutzt dann die Power-up-Funktion, um die WP weiter zu erhöhen. Liegen die WP eines Pokémon über 1.000, ist es bereits ziemlich stark. WP über 2.000 können nicht alle Pokémon erreichen – habt ihr also ein so starkes Pokémon, gehört ihr zu den erfolgreichsten Trainern. Einige wenige Pokémon können sogar WP von über 3.000 erreichen. Das sind neben den legendären Pokémon Arktos, Zapdos, Lavados, Mewtu und Mew, die einen Sonderstatus einnehmen, aber nur Relaxo und Dragoran. Habt ihr ein Pokémon mit so hohen WP, gehört ihr zu den absoluten Top-Trainern. Daran könnt ihr euch auch orientieren, wenn ihr euch nicht sicher seid, ob ein Pokémon stark genug ist, um Sternenstaub und Bonbons zu investieren, um es zu entwickeln und zu verstärken.

Johannes Gehrling/Viktor Eippert



An dieser Stelle haben wir Zugriff auf mehrere PokéStops mit Lockmodulen in der Nähe. Zusammen mit dem Glücks-Ei bringt das jede Menge EP ein.

SO SAMMELT IHR STERNENSTAUB

Um in Arena-Kämpfen zu bestehen, kommt ihr nicht um den glitzernden Sternenstaub herum. Hier lest ihr, warum und wie ihr ihn bekommt.

Sternenstaub benötigt ihr, um eure Pokémon zu verstärken. Mit der Funktion Power-up könnt ihr die WP und KP eures Pokémon erhöhen – dazu braucht ihr den Sternenstaub und Bonbons. Im Gegensatz zu den Bonbons ist Sternenstaub nicht an ein spezielles Pokémon gebunden und kann folglich für alle Taschenmonster gleichermaßen genutzt werden. Sternenstaub verdient ihr euch ebenfalls auf drei Arten: Jedes Mal wenn ihr ein wildes Pokémon fangt, erhaltet ihr 100 Sternenstaub, ganz egal welches ihr fangt und ob ihr bereits ein Exemplar davon habt. Es lohnt sich also immer, wirklich jedes einzelne Pokémon zu fangen, das euch über den Weg läuft. Für jedes geschlüpfte Ei gibt es außerdem noch mal eine variierende Menge Sternenstaub, je nachdem, wie viele Kilometer ihr für das Schlüpfen laufen musstet und welches Pokémon daraus erscheint. Achtet also darauf, dass immer alle Ei-Brutmaschinen belegt sind. Befinden sich eure Pokémon in Arenen, bekommt ihr alle 21 Stunden 500 Sternenstaub pro Arena, in der sich einer eurer Lieblinge befindet. Dazu müsst ihr im Shop auf das Symbol oben rechts drücken.

DIE STUFENAUFSTIEGSBELOHNUNGEN DER ERSTEN 30 LEVELS IM ÜBERBLICK

LEVEL	EP FÜR NÄCHSTE STUFE	BELOHNUNGEN	SCHALTET FREI
1	1.000 EP	-	-
2	2.000 EP	15 Pokébälle	-
3	3.000 EP	15 Pokébälle	-
4	4.000 EP	15 Pokébälle	-
5	5.000 EP	10 Tränke, 1 Rauch, 10 Beleber	Arenen, Tränke & Beleber, Team-Wahl
6	6.000 EP	15 Pokébälle, 10 Tränke, 10 Beleber, 1 Ei-Brutmaschine	-
7	7.000 EP	15 Pokébälle, 10 Tränke, 10 Beleber, 1 Rauch	-
8	8.000 EP	15 Pokébälle, 10 Tränke, 5 Beleber, 10 Himmihbeeren, 1 Lockmodul	Himmihbeere
9	9.000 EP	15 Pokébälle, 10 Tränke, 5 Beleber, 3 Himmihbeeren, 1 Glücks-Ei	-
10	10.000 EP	15 Pokébälle, 10 Supertränke, 10 Beleber, 10 Himmihbeeren, 1 Lockmodul, 1 Rauch, 1 Ei-Brutmaschine, 1 Glücks-Ei	Supertrank
11	10.000 EP	15 Pokébälle, 10 Supertränke, 3 Beleber, 3 Himmihbeeren	-
12	10.000 EP	20 Superbälle, 10 Supertränke, 3 Beleber, 3 Himmihbeeren	Superball
13	10.000 EP	15 Superbälle, 10 Supertränke, 3 Beleber, 3 Himmihbeeren	-
14	15.000 EP	15 Superbälle, 10 Supertränke, 3 Beleber, 3 Himmihbeeren	-
15	20.000 EP	15 Superbälle, 20 Hypertränke, 10 Beleber, 10 Himmihbeeren, 1 Glücks-Ei, 1 Lockmodul, 1 Rauch, 1 Ei-Brutmaschine	Hypertrank
16	20.000 EP	10 Superbälle, 10 Hypertränke, 5 Beleber, 5 Himmihbeeren	-
17	20.000 EP	10 Superbälle, 10 Hypertränke, 5 Beleber, 5 Himmihbeeren	-
18	25.000 EP	10 Superbälle, 10 Hypertränke, 5 Beleber, 5 Himmihbeeren	-
19	25.000 EP	15 Superbälle, 10 Hypertränke, 5 Beleber, 5 Himmihbeeren	-
20	50.000 EP	20 Hyperbälle, 20 Hypertränke, 20 Beleber, 20 Himmihbeeren, 2x Rauch, 2 Glücks-Eier, 2 Ei-Brutmaschinen, 2 Lockmodule	Hyperball
21	75.000 EP	10 Hyperbälle, 10 Hypertränke, 10 Beleber, 10 Himmihbeeren	-
22	100.000 EP	10 Hyperbälle, 10 Hypertränke, 10 Beleber, 10 Himmihbeeren	-
23	125.000 EP	10 Hyperbälle, 10 Hypertränke, 10 Beleber, 10 Himmihbeeren	-
24	150.000 EP	15 Hyperbälle, 10 Hypertränke, 10 Beleber, 10 Himmihbeeren	-
25	190.000 EP	25 Hyperbälle, 20 Top-Tränke, 15 Beleber, 15 Himmihbeeren, 1 Glücks-Ei, 1 Ei-Brutmaschine, 1 Lockmodul	Top-Trank
26	200.000 EP	10 Hyperbälle, 15 Top-Tränke, 10 Beleber, 15 Himmihbeeren	-
27	250.000 EP	10 Hyperbälle, 15 Top-Tränke, 10 Beleber, 15 Himmihbeeren	-
28	300.000 EP	10 Hyperbälle, 15 Top-Tränke, 10 Beleber, 15 Himmihbeeren	-
29	400.000 EP	10 Hyperbälle, 15 Top-Tränke, 10 Beleber, 15 Himmihbeeren	-
30	500.000 EP	30 Hyperbälle, 20 Top-Tränke, 20 Top-Beleber, 20 Himmihbeeren, 3 Rauch, 3 Glücks-Eier, 3 Ei-Brutmaschinen, 3 Lockmodule	Top-Beleber

Das sind die Anführer der drei Teams. Von links nach rechts: Candela von Team Wagemut, Blanche von Team Weisheit und Spark von Team Intuition.

So sieht eine Arena aus. An der Anzahl der Stockwerke könnt ihr bereits in der Kartenansicht sehen, mit welcher Arena-Stufe ihr es zu tun bekommt.

SO WERDET IHR ZUM ARENA-MEISTER!

Arenen sind für *Pokémon Go*-Anfänger ein Buch mit sieben Siegeln. Wie wird gekämpft? Wie baut man die Arena aus? Unser Guide erklärt euch alles Wichtige, von der Teamwahl bis zur richtigen Ausweich-Technik.

Arenen sind in *Pokémon Go* der Dreh- und Angelpunkt für den Schlagabtausch der drei Teams – und derzeit wird auch nur in Arenen gekämpft. Trainer-Duelle gibt es schließlich noch nicht. Wir gehen in diesem Guide auf alle wichtigen Arena-Elemente ein und erklären euch auch, wie die Kämpfe funktionieren – die App lässt trotz Tutorial nämlich wichtige Informationen unerwähnt. Beginnen wir aber mit den grundsätzlichen Informationen: Was sind Arenen? Arenen sind, genau wie PokéStops, fix auf der Karte verteilte Orte, die obendrein kaum zu übersehen sind. Die turmförmigen Konstruktionen sind meist schon aus größerer Entfernung zu erkennen und farblich unterschiedlich markiert – abhängig davon, welchem der *Pokémon Go*-Teams sie gehören. Wie bei PokéStops müsst ihr euch einer Arena ausreichend nähern, um mit ihr interagieren zu können. Grundlegende Infos könnt ihr aber auch schon auf Entfernung abrufen.

Die Teamwahl

Ihr müsst zunächst Trainer-Level 5 erreichen, um Arenen nutzen zu können. Tippt ihr ab Level 5 zum ersten Mal eine Arena an, müsst ihr euch einem der drei Teams anschließen:

- **Rot:** Team Wagemut, angeführt von Candela und dem legendären Pokémon Lavados
- **Blau:** Team Weisheit, angeführt von Blanche und dem legendären Pokémon Arktos
- **Gelb:** Team Intuition, angeführt von Spark und dem legendären Pokémon Zapdos

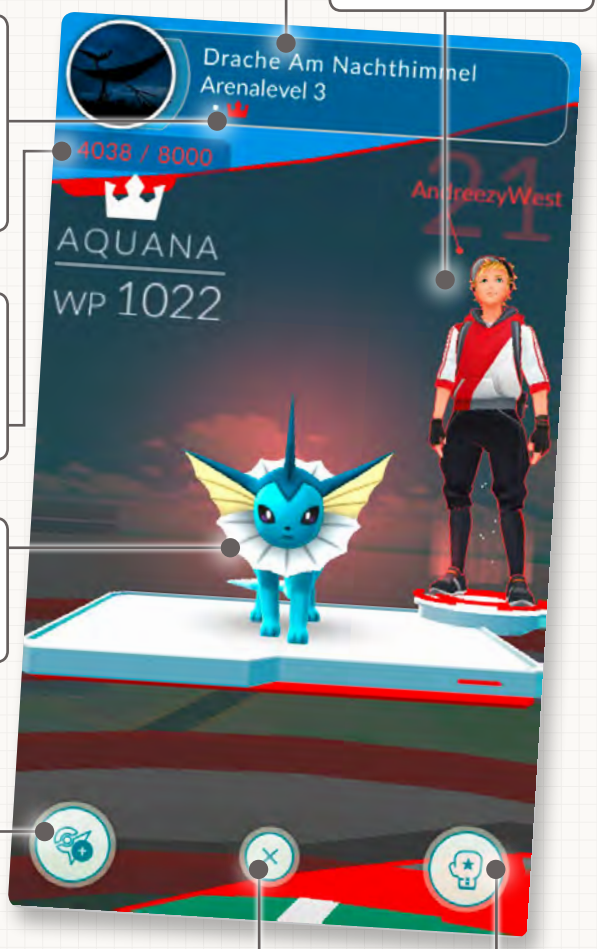
Die Wahl des Teams hat keine spielerischen Auswirkungen, es gibt also keine „richtige“ oder „bessere“ Wahl. Plant ihr, *Pokémon Go* gemeinsam mit Freunden zu spielen, solltet ihr euch aber natürlich alle dem gleichen Team anschließen. Seid ihr alleine unterwegs, beobachtet einige Tage, welche Teams in eurer Umgebung häufiger vertreten sind, um nicht als Außenseiter zu enden. Im Alleingang könnt ihr in den Arenen nämlich nicht viel reißen.

Arena-Level

Nachdem ihr die Arena durch Tippen öffnet, landet ihr im

DER ARENA-BILDSCHIRM IM DETAIL

Der Arena-Bildschirm hält viele Informationen bereit. Hier seht ihr, was alles relevant ist und was ihr machen könnt.



Name und Prestige-Level der Arena

Durch das Wischen nach links und rechts könnt ihr euch die Verteidiger ansehen – rechts seht ihr den Trainer sowie dessen Nutzernamen und Trainer-Level.

Anzahl der Verteidiger-Pokémon. Der Arena-Anführer (das Pokémon mit dem höchsten WP-Wert) wird mit einer Krone dargestellt.

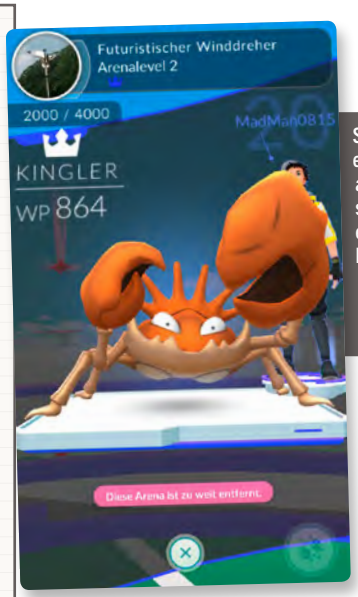
Die aktuellen Prestige-Punkte der Arena und die benötigten Punkte für den nächsten Level

In der Bildmitte seht ihr immer das abgestellte Pokémon und dessen WP-Wert.

Über diesen Button setzt ihr ein Taschenmonster als Verteidiger ein. Nur sichtbar bei einer Arena eures Teams mit freien Plätzen.

Hiermit verlasst ihr den Arena-Bildschirm und kehrt zur Karte zurück.

Mit diesem Button startet ihr den Kampf (feindliche Arena) oder das Training (Arena eures Teams).



Sofern ihr eine Arena auf der Karte seht, könnt ihr euch nähere Informationen ansehen – allerdings nicht kämpfen.

Bei Angriffen auf gegnerische Arenen könnt ihr vor Kampfstart die Reihenfolge eurer sechs Pokémon selbst festlegen. Tippt auf ein Taschenmonster, um es gegen ein anderes zu tauschen.

Arena-Bildschirm. Nähere Informationen zu den einzelnen Elementen und Buttons findet ihr im Extrakasten oben. Wir wollen hier jedoch noch etwas ausführlicher auf Prestigepunkte und Arena-Levels eingehen. Denn auch *Pokémon Go*-Arenen haben unterschiedliche Stufen – von Level 1 bis zum Maximallevel 10. Pro erreichter Stufe kann ein Taschenmonster als Verteidiger einziehen. Eine Level-2-Arena bietet Platz für zwei Pokémon, in eine Level-3-Arena passen drei Pokémon und so weiter.

Die Arena-Stufe wird durch Prestige-Punkte bestimmt, für eine Level-10-Arena müssen 50.000 Punkte erreicht werden. Ihr steigert den Prestige-Level in Arenen eures Teams durch Training und senkt Prestige-Punkte in Arenen anderer Teams durch Angriffe. Die Anzahl der gewonnenen/abgezogenen Punkte hängt davon ab, wie viele Verteidiger ihr besiegt und wie groß der WP-Wert der Kontrahenten ist (gewinnt ihr mit einem schwächeren Pokémon, erhaltet ihr mehr Punkte). Wie die Kämpfe funktionieren, erklären wir euch im folgenden Teil dieses Ratgebers.

Arena-Kämpfe

Die Gefechte in *Pokémon Go* unterscheiden sich deutlich von denen der Handheld-Rollenspiele für Nintendo-Geräte. Sie laufen nämlich in Echtzeit ab und ihr wählt die Attacken eures Schützlings nicht selbst aus. Die Skills der Taschenmonster werden beim Fangen zufällig bestimmt. Ebenfalls wichtig: Ihr kämpft in *Pokémon Go* derzeit nur gegen vom Computer gesteuerte Feinde, echte Spieler-gegen-Spieler-Duelle gibt es noch nicht. Grundsätzlich sind die Kämpfe vergleichs-

Alle 21 Stunden könnt ihr euch über den Shop Münz- und Staub-Belohnungen abholen. Je mehr Verteidiger ihr abgestellt habt, desto größer die Ausbeute.

weise simpel zu steuern. Es gibt aber dennoch einige Feinheiten, die von den Tutorials der App nicht erklärt werden. Übrigens: Ihr kämpft stets gegen alle Verteidiger, in aufsteigender Reihenfolge ihrer WP-Werte. Ihr müsst eine Arena aber nicht „durchspielen", um Erfahrungs- und Prestige-Punkte zu bekommen. Scheitert ihr vor dem Endgegner, gibt es anteilige Belohnungen.

Attackieren

Eure Pokémon verfügen über zwei Angriffe. Die schnelle Standardattacke führt ihr aus, indem ihr einfach kurz aufs Display tippt. Euer Kämpfer kann allerdings auch einen Spezialangriff vom Stapel lassen. Diese Attacken löst ihr aus, indem ihr etwas länger aufs Display tippt. Aber: Die Special Moves müssen erst einmal durch normale Angriffe aufgeladen werden. Die blau eingefärbte Anzeige dafür seht ihr unter den Lebenspunkten eures Pokémon in der oberen linken Ecke. Je nach Taschenmonster seht ihr hier eine lange Leiste oder mehrere kleine Segmente. Sobald die Leiste oder ein Segment gefüllt ist, könnt ihr einen Spezialangriff auslösen.

Ausweichen

Natürlich attackieren auch die Gegner. Und ihr könnt diesen Angriffen ausweichen, indem ihr nach links oder rechts über euer Display wischt (die gewählte Richtung hat keine spielerischen Auswirkungen). Da stellt sich natürlich die Frage: Wann sollte man ausweichen? Die Angriffe der Gegner werden dankenswerterweise deutlich signalisiert: mit gelblichen Alarm-Markierungen am Bildschirmrand. Achtet auf diese Hinweis-Animation und weicht aus, sobald sie abgeschlossen ist – so erwischt ihr den richtigen Zeitpunkt. Lasst euch dabei nicht von den Animationen des Pokémon irritieren, die nicht immer so recht zur Warnung passen; der gelbliche, optische Hinweis ist euer Signal zum Ausweichen.

Ob ihr erfolgreich ausgewichen seid, wird euch mit einer entsprechenden Einblendung über eurem Kämpfer angezeigt. Wichtig: Durch das Ausweichen erleidet euer Taschenmonster für einen kurzen Zeitraum keinen Schaden. Die Attacken der Pokémon haben jedoch unterschiedliche Schadenszeitfenster – manche Attacken teilen ihren Schaden über einen längeren Zeitraum aus als andere. Es ist deshalb nicht möglich, jeder Attacke vollständig zu entgehen. Mitunter stecken eure Pokémon also trotz gelungenem Ausweichmanöver ein paar Schadenspunkte ein.

DER KAMPF-BILDSCHIRM IM DETAIL

Attacken, Spezialangriffe, Lebenspunkte, Bildschirmanzeigen – wir zeigen euch, wie ihr im Kampf die volle Kontrolle behaltet.

Name, Lebenspunkte und WP-Wert des Verteidigers

Die verbleibende Zeit für den aktuellen Kampf (maximal 120 Sekunden)

Name, Lebenspunkte und WP-Wert eures Angreifers

Aufladungen des Spezialangriffs eures Pokémon

Anzahl der Angreifer. Nur sichtbar bei Angriffen auf gegnerische Arenen.

Die optische Warnung vor feindlichen Attacken. Weicht aus, sobald die Animation beendet ist.

Über diesen Button flüchtet ihr aus dem Kampf.

Über diesen Button wechselt ihr euren aktiven Angreifer. Nur sichtbar bei Kämpfen in gegnerischen Arenen.

Unser Tipp: Deaktiviert für die Arena die Augmented-Reality-Funktion von *Pokémon Go*. Ohne AR lassen sich die Kämpfe deutlich leichter steuern.

Effektiv kämpfen – so geht's

Um in *Pokémon Go* erfolgreich zu kämpfen, müsst ihr den richtigen Rhythmus von Offensive und Defensive finden. Die KI-gesteuerten Gegner starten die Kämpfe stets mit zwei direkt aufeinanderfolgenden Angriffen und attackieren anschließend alle 1,5 Sekunden erneut (länger dauernde Spezialangriffe verzögern dieses Timing). Dieser Rhythmus diktiert eure Strategie. Zu Beginn eines Gefechts attackiert ihr zunächst gar nicht, sondern weicht den feindlichen Hieben aus, indem ihr auf die Warnung wartet. Anschließend lasst ihr euer Pokémon ein bis drei Attacken ausführen, wartet den gegnerischen Angriff ab (auch hier auf die Warnung achten!), setzt wieder zu ein bis drei Angriffen an und wartet erneut ab. Sofern aufgeladen, streut ihr so oft wie möglich Spezialattacken ein. Wie viele Angriffe ihr in dieser Abfolge unterbringen könnt, hängt von den kämpfenden Pokémon und von eurer Reaktionsgeschwindigkeit ab. Findet einfach euren eigenen Rhythmus. Oberste Priorität hat das regelmäßige Ausweichen, da ihr mit dieser Vorgehensweise extrem viel eingehenden Schaden vermeiden könnt, wodurch euer Pokémon deutlich länger durchhält – und ihr mit ausreichend Ausdauer und Ruhe sogar stärkere Feinde bezwingt.

Gemeinsam angreifen

Die Arenakämpfe sind übrigens nicht nur für Solospieler gedacht. Seid ihr beispielsweise mit Freunden unterwegs und startet das Gefecht ungefähr gleichzeitig, kämpft ihr auch gemeinsam. Dabei wird zwar jedes eurer Pokémon individuell angegriffen (es gibt also keine „Tanks", die die Aufmerksamkeit des Gegners auf sich ziehen könnten), trotzdem teilt ihr in der Gruppe natürlich kräftiger aus. Damit gleicht ihr auch spielend einen deutlichen WP-Unterschied zwischen Angreifern und Verteidiger aus.

Kämpfe und Training

Egal ob ihr eine gegnerische Arena angreift oder in einer Arena eures Teams trainiert: Die Kampfmechanik ist in beiden Fällen identisch. Allerdings gibt es einige wichtige Unterschiede. Greift ihr andere Teams an, kämpft nämlich jeder Angreifer mit sechs Pokémon. Die Gladiatoren wechseln automatisch, sobald einer besiegt wurde, oder manuell auf euren Befehl hin. Euch stehen also sechs Taschenmonster zur Verfügung, um gegen alle Feinde anzutreten. Kämpft ihr zu dritt, sind es bereits 18. Beim Arena-Training wiederum tretet ihr nur mit einem einzigen Pokémon an. Das „Durchspielen" der Arena ist im Training also deutlich schwieriger – zumal es hier keine Koop-Möglichkeit gibt. Selbst wenn ihr mit Freunden gleichzeitig trainiert, kämpft jeder für sich.

Ein weiterer wichtiger Unterschied: Sinken die Lebenspunkte eines eurer Pokémon beim Arena-Angriff auf null, wird es ausgeknockt – ihr müsst es mit einem Beleber wieder auf die Beine bringen und gegebenenfalls noch mit Tränken vollständig heilen. Scheitert ein Pokémon hingegen beim Training, müsst ihr es zwar auch heilen, benötigt jedoch keinen Beleber.

Verteidigung und Belohnungen

Als Neuling mag man sich nun die Frage stellen: Warum sollte ich überhaupt Pokémon als Verteidiger abstellen? Der Grund ist simpel: Neben den durch Kämpfe erspielten Erfahrungspunkten gibt es zusätzliche Belohnungen. Ihr verdient nämlich 10 PokéMünzen und 500 Sternenstaub für jedes Pokémon, das ihr in Arenen abstellt. Diese Belohnung holt ihr euch über das Shop-Interface ab. Dort seht ihr in der rechten oberen Ecke ein Schild-Icon und könnt alle 21 Stunden nach einem Tippen darauf eure Beute einsammeln. Wichtig: Als Verteidiger abgestellte Pokémon stehen euch nicht mehr für Kämpfe zur Verfügung und verbleiben in der Arena, bis sie besiegt werden. Passiert das, kehren sie automatisch (ohne weiteren Hinweis) in euer Inventar zurück und ihr müsst sie heilen.

Zu beachten ist beim Verteidigen, dass sich Arenen derzeit kaum absichern lassen. Angreifer sind durch die Möglichkeit von Team-Kämpfen mit je sechs Pokémon deutlich im Vorteil. Entsprechend häufig wechseln Arenen derzeit die Besitzer. Sofern ihr nicht gemeinsam mit so vielen Trainern unterwegs seid, dass ihr eine Arena auf Stufe 6 oder höher bringen könnt, solltet ihr euch deshalb überlegen, ob sich Arenakämpfe für euch überhaupt lohnen – sie verschlingen mitunter nämlich reichlich Tränke und Beleber-Items. Unser Tipp: Sucht euch eine Route aus, die euch in möglichst kurzer Zeit an einigen Arenen vorbeiführt, und lauft diese ab, wenn der Belohnungs-Timer von 21 Stunden abgelaufen ist. So könnt ihr nach erfolgreichen Eroberungen direkt Münzen und Staub einsammeln. Wenn die Arenen kurze Zeit später wieder die Besitzer wechseln, kann euch das erst einmal egal sein (von der verletzten Trainer-Ehre einmal abgesehen). Legt es nicht darauf an, Arenen im Alleingang oder in kleinen Teams über mehrere Tage konstant zu halten – den dafür notwendigen Zeitaufwand investiert ihr besser ins Farmen von PokéStops oder ins Fangen neuer Pokémon, dabei erhaltet ihr nämlich deutlich mehr Erfahrungspunkte.

Verteidigung und Belohnungen

Und zum Abschluss noch ein Ratschlag dazu, welche Pokémon besonders gut zur Eroberung von Arenen taugen. Grundsätzlich solltet ihr beim Angriff auf eine Arena immer Pokémon eines vorteilhaften Typs nehmen. Davon abgesehen sind aber Taschenmonster mit besonders schnellen Standardattacken sehr gut, da diese öfter in der gleichen Zeit angreifen können. Nimmt man noch die maximal möglichen WP hinzu, eignen sich folgende Pokémon besonders: Aquana mit Aquaknarre, Relaxo mit Schlecker, Lapras mit Eisesodem, Lahmus mit Aquaknarre, Turtok mit Aquaknarre sowie Geowaz und Quappo jeweils mit Lehmschuss.

Susanne Braun/David Bergmann

DAS PFLICHTMAGAZIN

Das perfekte Sonderheft für alle Pokémon-GO-Spieler –

FÜR POKÉMON-TRAINER!

mit Guides zu sämtlichen Aspekten des Smartphone-Hits!

- Hilfreiche Grundlagen-Tipps für Einsteiger
- Grandiose Ratgeber für Fortgeschrittene
- Umfangreiches Pokémon-Kompendium
- Spannende Specials rund um Pokémon
- Mit exklusiver Spickzettel-Beilage

AUCH DIGITAL ERHÄLTLICH!

Available on the App Store

JETZT BEI Google Play

Available on kindle fire

epaper.computec.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE“ suchen.

Eure Pflanzen, Vasen und Skalps sind sicher: Die Rotoren sind von überraschend stabilem Styropor umgeben.

CARRERA MARIO-COPTER

Mario fliegt ab sofort durchs Kinderzimmer – und das ganz ohne Waschbäranzug, blauen Yoshi oder Cape!

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Ich hatte unfassbar viel Spaß damit, Viktor das Teil um die Ohren zu fliegen."

„Puuuh, ein Quadcopter – der ist doch sicher ganz schön kompliziert zu steuern, oder? Kann damit auch ein Anfänger umgehen?" Keine Sorge, das Schwierigste am Mario-Heli ist tatsächlich seine Befreiung aus der Draht-Verpackung. Sobald ihr das gute Stück danach mit einem frisch aufgeladenen Akku gespeist und die Fernbedienung in die Hand genommen habt, erweist sich das Carrera-Spielzeug als ausgesprochen Newbie-freundlich. Besonders praktisch finde ich in diesem Zusammenhang den Leistungsschalter oben links am Steuerknüppel. Hier dürft ihr zwischen 30 %, 60 % und den vollen 100 % Rotorkraft wählen, je nachdem wie viel ihr euch als stolze Quadcopter-Besitzer zutraut. Der Rotorschutz tut sein Übriges dazu, um Schäden und/oder Schmerzen bei unerwarteten Zusammenstößen zu vermeiden, sodass ihr euch beim Kauf wirklich keine Sorgen über noch fehlende Flugpraxis zu machen braucht. Sehr nervig ist die Batterielaufzeit – wer mag, kann aber natürlich im Netz oder beim Elektrofachhändler mehrere Zusatz-Akkus kaufen und hat so länger Spaß an der kleinen Drohne. Jetzt fehlt eigentlich nur noch die Lakitu-Version des Fliegers – mit einer kleinen Wolke an der Unterseite und einer Angel obendrauf.

Carrera Mario-Copter

Termin: 01. Juni 2016
Hersteller: Carrera
Lizenzgeber: Nintendo
Empfohlenes Alter: ab 14 Jahren
Preis: ca. 100 Euro

PREIS/LEISTUNG 6

Geht man von der Preisempfehlung von knapp 100 Euro aus, ist der Quadcopter ein teurer Spaß. Der Straßenpreis von etwa 80 Euro ist da schon realistischer.

PRO / CONTRA

- ✚✚ Genialer Spaß, wenn man den Bogen raushat
- ✚✚ Famos für alle Mario-Sammler
- ✚ Stabile 2,4-GHz-Funkverbindung
- ✚ Sehr einsteigerfreundlicher Quadcopter
- ➖ Wirkt eher preiswert verarbeitet
- ➖ Fummelige Akku-Aufladebuchse
- ➖ Nicht wirklich günstig zu haben
- ➖➖ Muss nach sieben Minuten an den Strom

Wusstet ihr, dass der Rennbahn-Modellbauspezialist Carrera ein komplettes *Mario Kart*- und Mario-ATV-Lineup im Angebot hat? Nein! Doch! Ooooh! Und wusstet ihr, dass sich mittlerweile auch noch eine voll flugfähige Quadcopter-Drohne mit Mario im Pilotensitz zum Carrera-Portfolio gesellen durfte? Jawoll, wer möchte, kann unseren Lieblingsklempner ab sofort durch die freie Botanik oder (mit etwas Übung) auch durch geschlossene Räume fliegen lassen. Dank 2,4-GHz-Funkanschluss und sehr ordentlichen Rotor-Protektoren funktioniert das sowohl verbindungstechnisch als auch in Sachen Personenschutz sehr sicher. Eine Sache ist aber ganz klar: Carreras Mario-Copter ist in erster Linie ein Kinderspielzeug und (mit gehörigem Abstand) erst an zweiter Stelle eine Drohne. Wer also einen anspruchsvollen Quadrotor-Flieger erwartet, an dem ein versierter Bastler bis vier Uhr nachts im Hobbykeller schrauben kann, wird enttäuscht sein. Wer stattdessen aber ein spannendes und überraschend solides Spielzeug für den technisch interessierten Nachwuchs kaufen möchte, ist mit Carreras Ausflug ins Pilzkönigreich bestens bedient.

Akku wie ein Superstern

Die zwei größten Kritikpunkte liegen bei den Kosten und bei der Akku-Kapazität. Mit einer unverbindlichen Preisempfehlung von knapp 100 Euro greift der Quadcopter angesichts seiner Verarbeitung und der verwendeten Materialien schon recht tief in euren Geldbeutel. Beim Elektrohändler eures Vertrauens und natürlich im World Wide Web ist das gute Stück aber bereits jetzt deutlich günstiger zu haben. Haltet die Augen offen, wir haben Mario auf seinem Flug-Thron schon für unter 80 Euro an uns vorbeizischen sehen. Das Akku-Problem ist da schon etwas lästiger. Die sechs Standard-Mignon-Batterien für die Fernbedienung, beides ist im Lieferumfang des Copters enthalten, lassen sich problemlos gegen deutlich bessere Akkus austauschen. Der kleine Lithium-Polymer-Akku, der die Drohne selbst mit Strom versorgt, ist das deutlich größere Sorgenkind. Zwar dauert das volle Laden der 1.000 Milliamperestunden starken Batterie nur etwa 60 Minuten, unsere Drohne war nach knapp acht Minuten im Betrieb dann aber auch schon wieder platt und musste aufs Neue an ihren sehr rudimentär konstruierten Ladestecker angeschlossen werden. Das Problem sind eben besagte 1.000 Milliamperestunden in dem winzig kleinen, weil notwendigerweise leichten Akku. Bei 3,7 Volt Spannung steckt hier einfach von vornherein nicht viel Saft drin – und so eine Drohne braucht nun mal eine ordentliche Menge Strom, um sich mit ihren vier Rotoren in der Luft zu halten. Gerade während der Anfangsphase, wo man noch mit dem Trimmen (also Feinjustieren) der Steuerung beschäftigt ist, nerven diese kurzen Laufzeiten schon sehr. Eventuell hilft hier ein kurzer Ausflug ins Modellbau-Fachgeschäft, dort finden sich einige Akku-Alternativen. Kauft dann am besten gleich fünf. Ja, fünf.

Benjamin Kegel

DIE VIDEO-APP FÜR GAMER

GAMES TV 24

Kostenlos

Tägliche & wöchentliche News-Show!

Täglich brandheiße Gaming-Clips für PS4, Xbox One, Wii U, PC und Mobile

Die besten Kino-Trailer

Über 20.000 Videos in der Datenbank!

Mit eigenem Pokémon-Go-Kanal

DAS SAGEN DIE USER:

»Wunderbar! Habt ihr gut gemacht!«

»Top! Weiter so und danke!«

»Super App für Videospielfans. :-)«

»Mein eigenes Spielefernsehen! Informativ, übersichtlich und kompetent aufbereitet.«

SCHON ÜBER 160.000 USER!

Erhältlich im App Store

Downloaden im Windows Store

JETZT BEI Google Play

/gamestv24

www.gamestv24.de

Ein Produkt der computec MEDIA

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

von Lukas Schmid

POKÉMON GO – WAS KOMMT ALS NÄCHSTES?

Der Hype um die Taschenmonster ist ungebrochen und dürfte den Machern viel Kohle in die Kassen spülen. Da stelle ich mir doch die Frage: Welche Nintendo-Marke kommt als nächstes?

MARIO KART GO

Es war ja davon auszugehen, dass *Pokémon Go* ein Erfolg wird – immerhin sind die knuddeligen Taschenmonster nach wie vor beliebt bei Jung und Alt. Der Hype, der schlussendlich entstand, dürfte aber wohl auch die Entwickler überrascht haben. Aber welche anderen Nintendo-Serien sollen die *Go*-Behandlung erhalten? Die Antwort in unserer (nicht ganz ernst gemeinten) Liste:

Mario Kart Go
Inhalt: Autofahrer halten Rennen ab und bewerfen sich mit Bananenschalen
Pro: Angekurbelte Bananen-Wirtschaft
Contra: Auffahrunfälle durch rutschige Bananenschalen auf der Fahrbahn

Animal Crossing Go
Inhalt: Das Handy zeigt Orte zum Wohnen und Tiere zum Kommunizieren an
Pro: Förderung Tier-Mensch-Beziehung
Contra: Illegal errichtete Häuschen im städtischen Streichelzoo

Dr. Kawashima Go
Inhalt: Massenweise Denkaufgaben, bei denen wir uns messen können
Pro: Durchschnitts-IQ steigt an
Contra: Zusammenbruch der Wirtschaft durch massiven Akademiker-Anstieg

The Legend of Zelda Go
Inhalt: Per GPS werden wir in Höhlen voller Abenteuer und Kämpfe gelockt
Pro: Deutlicher Riesen-Spinnen-Rückgang
Contra: Zahlreiche Vermisstenfälle durch Verirren in besagten Höhlen

Super Mario Go
Inhalt: Durch elegante Sprünge müssen wir diverse Parcours-„Levels" bestehen
Pro: Fit durch Herumgespringe!
Contra: Lebenslanges Eintrittsverbot im Schildkrötenhaus im Zoo

Euer Lukas

LESERPOST

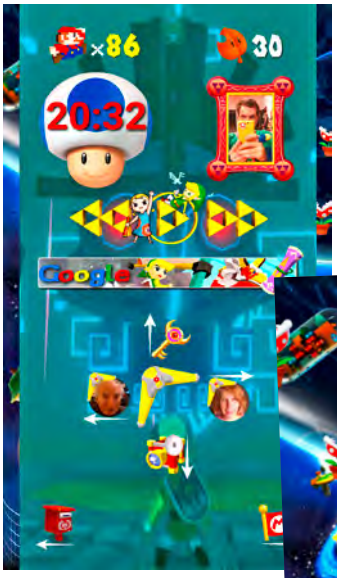
SELBSTGEMACHTE NINTENDO-KUNST

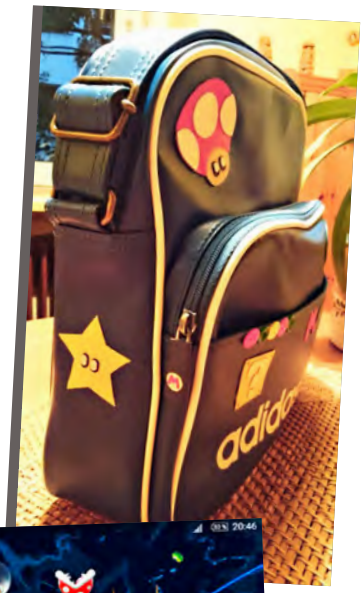
Ein Landsmann schickt mir tolle Bilder seiner toll gelungenen Nintendo-Basteleien!

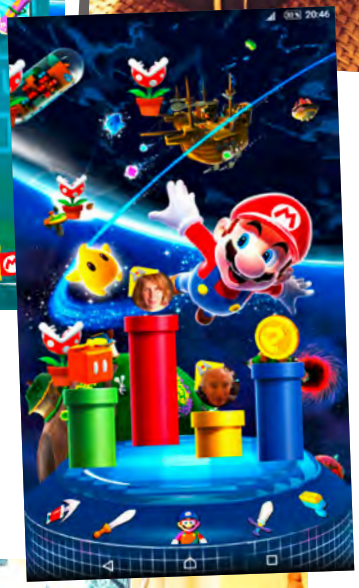
Hallo Lukas!
Ich schicke dir hiermit diverse Fotos meiner selbstgemachten Tasche, verschiedener Accessoires und meines personalisierten Smartphone-Bildschirms. Ich hoffe, die Bilder gefallen dir! Ihr dürft sie natürlich auch in der N-ZONE abdrucken. Freundliche Grüße, euer langjähriger Leser aus Wien,

Ewald Hojesky

Lukas: Na, dieses Angebot nehmen wir doch gerne an! Danke für deine schönen Bilder! Da hast du dir ja richtige kleine Kunstwerke zusammengebastelt. Vor allem auf deinen tollen Bildschirm-Hintergrund sind wir ja fast neidisch!

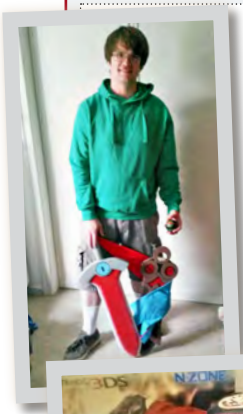




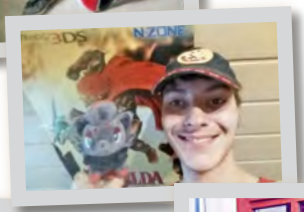


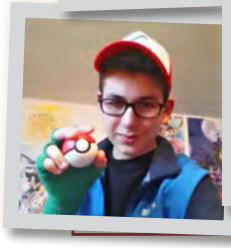
DAS N-ZONE-WETTBÜRO

DARUM GEHT'S IM WETTBÜRO: Wir geben euch eine Aufgabe vor: Mal müsst ihr euch verkleiden, mal was basteln, mal euer schreiberisches Talent unter Beweis stellen oder sonstwie kreativ tätig werden. Meistens, aber nicht immer haben die Ausgaben dabei einen Nintendo-Bezug. Wenn jemand die Vorgaben erfüllt, muss Lukas sich zum Affen machen!



DIE LETZTE WETTE:
Jetzt aber: Nachdem wir beim letzten Mal keine Zusendungen bekommen haben, haben sich diesmal immerhin vier stolze Leser getraut, sich als Pokémon-Trainer samt Taschenmonsterchen zu verkleiden. Somit wurde die von unserer Leserin Laura ersonnene Wette doch noch in die Tat umgesetzt! Als Gewinnerin haben wir unsere Leserin Francesca Burghardt ausgewählt – Gratulation! Weil er seine Wette verloren hat, musste Lukas auf Francescas Anweisung hin ein Bild von sich vor der Lorenzkirche in Nürnberg aufnehmen – seinen besten Kumpel Markus und dümmlichen Gesichtsausdruck inklusive!

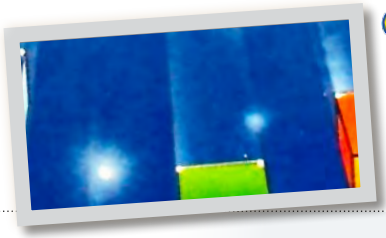




GEWONNEN!

DIE AKTUELLE WETTE
Diesmal spielen wir wieder einmal heiteres Spieleverpackungs-Raten! Wir zeigen euch einen Ausschnitt einer Spieleverpackung und ihr müsst herausfinden, um welches Spiel es sich dabei handelt. Lukas wettet, dass es keinen Leser gibt der dahinterkommt, welches Spiel sich hinter dem Bild verbirgt!

Irrt Lukas sich, so muss er sein lyrisches Talent unter Beweis stellen. Der Gewinner darf sich nämlich ein beliebiges Nintendo-Thema ausdenken, zu dem Lukas dann ein Gedicht verfassen muss. Falls ihr besondere Voraussetzungen für das Gedicht habt – immer her damit! Das fertige Machwerk drucken wir dann an dieser Stelle ab.



Der Gewinner erhält zudem 3DS-Download-Codes zu *Mega Man*, *Mega Man 2* und *Mega Man 3*.

Einsendeschluss ist der 04. September 2016. Schickt uns eure Einsendung an lukas.schmid@computec.de. Viel Erfolg beim Raten!

Mit freundlicher Unterstützung von CAPCOM

N-ZONE-HIGHSCORE-KNACKER

DARUM GEHT'S IM HIGHSCORE-KNACKER: Der Highscore-Wettbewerb stellt eure Talente in verschiedenen Spielen und Disziplinen auf die Probe – nur die Besten können gewinnen. Also ran ans Gamepad und losgelegt!

DER LETZTE WETTBEWERB:
Na, da dürfte jemand aber eine ganze Weile geübt haben: Sage und schreibe 672,4 Meter weit schleuderte unser Leser Lars Winzer in *Super Smash Bros. für Wii U* mit der Figur Bayonetta den Sandsack – eine fantastische Leistung! Den Sieg hast du dir redlich verdient!

Wir gratulieren den Gewinnern des *Pokémon Tekken*-Tourniers in der N-ZONE-Superliga:

1. Berni Fischer
2. Artur Martirosian
3. Lucas Bohne

Schaut vorbei und meldet euch an in der N-ZONE-Community unter: www.facebook.com/nzonesuperliga

DER AKTUELLE WETTBEWERB:
Nachdem das so gut geklappt hat und ***Super Smash Bros. für Wii U*** bei euch weiterhin so hoch im Kurs steht, schicken wir euch ein weiteres Mal in den Sandsack-Ring: Ein zweites Mal dürft ihr euer Talent im **Homerun-Contest** unter Beweis stellen! Gewinner ist, wer den Sandsack in diesem Modus am weitesten befördert. Voraussetzung: Ihr müsst mit der Figur **Toon Link** antreten – alle anderen Einstellungsmöglichkeiten sind euch überlassen. Schickt uns eine Mail mit einem aussagekräftigen Bild eurer Leistung – gerne auch einen Miiverse-Link – an lukas.schmid@computec.de. Gebt zudem unbedingt euren Namen und eure Adresse an. Der beste Spieler erhält die Plüschfigur des legendären Pokémon Zekrom! **Einsendeschluss** ist der **04. September 2016**. Viel Erfolg und viel Spaß beim Spielen!

Mit freundlicher Unterstützung von Nintendo

LESERPOST

DIE LÖSUNG ZUM DS-LITE-MYSTERIUM

In seinem letzten Leserbrief rätselten wir gemeinsam mit Leser Lukas, ob es sich bei seinem Nintendo DS Lite um eine Fälschung handelt. Nun hat er eine finale Antwort auf diese Frage!

In Japan erschien tatsächlich eine Sonderedition des Nintendo DS Lite mit dem Bathing-Ape-Motiv. In den USA und Europa war dieser hingegen nie zu haben.

Hallo und danke lieber Lukas,
und zwar für deine Einschätzung, was meinen Nintendo DS Lite betraf. Ich habe viel rumgefragt und Videos geschaut und bin jetzt endlich zu dem Schluss gekommen: Er ist tatsächlich ein Fake! Ich hatte auch Mails an Nintendo Deutschland und Nintendo Amerika geschickt; in Deutschland bestätigte man die Kooperation mit Bathing Ape, dem Motiv, das auf dem DS zu sehen ist. In der Antwort aus Amerika machte man mich darauf aufmerksam, dass dieser niemals außerhalb Japans erschienen ist. Ich war schon überrascht, dass sie überhaupt noch Fragen zu solch einem alten Produkt beantworten! Und du hast ja auch gesagt, dass du denkst, dass es sich nicht um einen offiziell hergestellten DS Lite handelt. Wie kann ich aber sicher sein, dass es ein Fake ist? Es steht ja Aussage gegen Aussage, Deutschland gegen Amerika. Nun: ich habe mir dann nochmal ein paar Bilder von echten DS-Lite-Systemen angeguckt und mir ist ein winzig kleines Detail aufgefallen. Die echten Systeme haben Triwing-Schrauben. Mein Gerät hat normale Kreuzschlitz-Schrauben. Es ist faszinierend, wie gut gemacht dieses Gerät ist. Auch wenn es ein Fake ist, bin ich trotzdem zufrieden, endlich eine Antwort zu haben. Mit freundlichen Grüßen, euer Leser **Lukas**

Lukas: Mensch Lukas, da hast du ja echtes detektivisches Talent bewiesen! Deine Schrauben-Feststellung dürfte die Sache tatsächlich ziemlich klar belegen. Toll, dass du draufgekommen bist und auch schön, dass dir Nintendo so hilfreich zur Seite gestanden hat!

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 07/2016 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr hier!

• Lukas hat gewonnen und darf sich in diesem Monat die Bockmütze der Schande überstreifen! Gesichert hat er sich diese zweifelhafte Ehre durch einige treffsichere Fehler in seiner Vorschau zu *Yooka-Laylee*. So bezeichnet er Yooka nicht nur als Yoga, sondern schreibt auch das Entwicklerstudio Playtonic an einigen Stellen falsch als Plantonic. Er hat aber einen guten Grund: Die doofe Autokorrektur-Funktion des Textverarbeitungsprogramms auf seinem Macbook, mit dem er auf der E3 in L.A. gearbeitet hat! Warum er die Autokorrektur-Funktion nicht einfach deaktiviert hat? Ääähm … Danke an alle Leser, die uns auf die Fehler aufmerksam gemacht haben!

• Unser Leser Simon hat drei lustige Fehler ausfindig gemacht: In unserer Vorschau zu *Harvest Moon: Sky Tree Village* erfinden wir das neue Genre Simlation! In unserer Terminliste war zudem bei den 3DS-Spielen nach wie vor *Tappingo 2* aufgelistet, obwohl es schon lange erschienen ist – der Fehler ist in der aktuellen Ausgabe korrigiert. Und zu guter Letzt haben wir auf den Best-of-Seiten *Kirby: Planet Robobot* kurzerhand mit einem Bild aus *Kirby's Adventure Wii* bebildert! Aber nein, so ein Fehler würde uns bestimmt nie passieren – da müssen die Illuminaten etwas damit zu tun haben, definitiv!

• Ein kleiner, aber feiner Fehler: Auf der Teamseite werden Benjamin und Laureen als „Freie Mitarbeiter" angeführt, Sebastian Zelada hingegen als „freier Mitarbeiter", also mit kleinem „F". Wer hat also Recht? In diesem Falle nicht die Mehrheit – normalerweise schreiben wir das Adjektiv an dieser Stelle immer klein! Danke an Leser Peter für den Hinweis!

•Leser Thomas hat unser Geheimnis aufgedeckt – wir sind Zeitreisende! In den Charts behaupten wir nämlich, dass wir *Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht* bereits in der Ausgabe 08/2014 getestet haben. Freut euch schon einmal auf die N-ZONE 10/2016, in der wir exklusiv *Lego Star Wars Episode IX: Die Rückkehr von Jar Jar Binks* unter die Lupe nehmen!

• Tilman war wieder fleißig und schickt uns eine wahre Latte an gefundenen Fehlern: In der *Yooka-Laylee*-Vorschau redet Lukas anstatt vom Spielverlauf vom Spielerlauf; in Laureens Meinungskasten im Test zu *The Book of Unwritten Tales 2* fehlt im letzten Satz ein Komma; im Test zu *Disney Art Academy* schreibt Lukas statt Mal-Legastheniker Mal-Legastheniker und beweist, dass es mit seinem Schreibtalent auch nicht allzu weit her ist; und im eShop-Test zu *Zigurat* schreibt unser Praktikant anstatt Roguelike Roquelike. So, jetzt aber erst einmal durchatmen!

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an lukas.schmid@computec.de!

Yoga statt Yooka – dafür gab es die Mütze und Yoga-Stunden für Lukas!

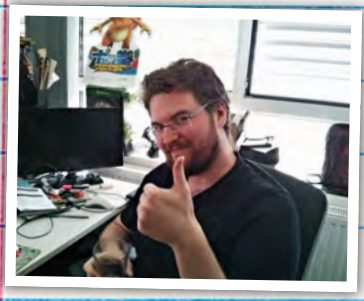
N-ZONE-REDAKTIONSTAGEBUCH

POKÉMON, GASTSTARS UND EXCEL-LISTEN

WOCHE 1

Was wir auf diesem Bild sehen, ist der sogenannte Homo Pokémongus Gous, der sich vor allem durch seine gekrümmte Körperhaltung und sein komplettes Ausblenden der Geschehnisse um ihn herum auszeichnet. In der ersten Woche der N-ZONE-Produktion fiel diese bisher kaum bekannte Spezies scharenweise über die Redaktion herein und legte kurzerhand den Arbeitsalltag lahm!

WOCHE 2

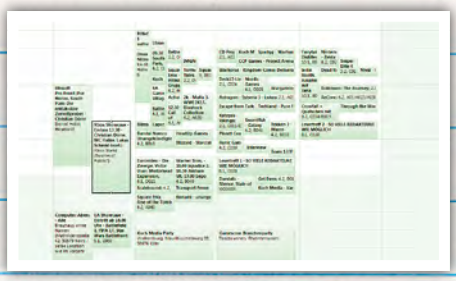


Yay, Ben ist da! Zwar steht er uns derzeit „nur" als freier Mitarbeiter zur Seite, guckt dadurch aber ein paar Mal die Woche bei uns herein und erinnert uns daran, wie sehr wir ihn als kompetenten Kollegen und guten Freund vermissen. Das nächste Mal sperren wir die Tür zu und lassen ihn ganz einfach nicht mehr raus.

WOCHE 3

Woche drei, und noch kaum Spiele im Büro, die wir testen können – das Sommerloch schlägt erbarmungslos zu! Also vertreiben wir uns die Zeit mit dem Verfassen zahlreicher Specials, Hintergrundberichte und sonstiger – hoffentlich – spannender Artikel, mit denen wir euch über die spielearme Zeit hinwegtrösten wollen. Und wenn wir das nicht tun, ist da ja noch dieses kuriose *Pokémon Go*, dessen Beliebtheit nach wie vor Wellen schlägt …

WOCHE 4



Lukas ist raus – nicht aus der Redaktion, aber aus dem Großteil der Heftabgabe. Er übernimmt in diesem Jahr nämlich die Terminkoordination für die Gamescom. Auf dem Bild zu sehen: Die Terminliste.

LESERPOST

MEHR COOLE GOODIES IN DER N-ZONE?

Unser Leser Ben wünscht sich mehr Extras in der N-ZONE – ein frommer Wunsch, den wir aber nur bedingt erfüllen können.

Hallo Lukas,
mir ist schon länger beim Lesen der N-ZONE aufgefallen, dass früher in den Ausgaben deutlich mehr zusätzliche Elemente enthalten waren. Ich rede von solchen Sachen wie Aufklebern und den sehr vielen Postern (wobei ihr hier ja in letzter Zeit wieder deutlich mehr beilegt). Ich fände es halt cool, wenn es vielleicht zukünftig so was wie Aufkleber oder eventuell auch mal Demos gäbe, die dem Heft beiliegen. Das ist jetzt auch keine böse gemeinte Kritik, ich würde mich einfach nur freuen.
Freundliche Grüße, euer Leser
Ben

Lukas: Keine Sorge, ich und auch der Rest der Redaktion haben deine Mail nicht im Geringsten als böse Kritik aufgefasst :-). Nur zu gerne würden wir euch jeden Monat mit richtig coolen Goodies erfreuen. Das Problem ist nur: Das können wir aus rein finanziellen Gründen nicht. Jeder Zusatz, jedes Extra, bedeutet einen enormen finanziellen und arbeitstechnischen Zusatzaufwand in der Produktion. Für Sticker etwa müssen erst die Maschinen in der Druckerei umgestellt werden, der Kleber muss besorgt werden und noch viel, viel mehr. Noch viel vertrackter und kostenintensiver wäre die Situation bei einem physischen Datenträger, der notwendig wäre, um darauf Demos zu speichern, von der lizenztechnischen Frage ganz zu schweigen. Der Preis für das Heft würde unweigerlich massiv in die Höhe schnellen. Keine Frage, wir werden immer wieder mal Goodies für euch bereithalten; regelmäßig können wir sie aber leider nicht versprechen. Wir haben aber auf vielfachen Wunsch hin, wie du richtig bemerkt hast, seit einiger Zeit wieder mehrmals im Jahr Poster im Heft. Wir hoffen, dir damit eine Freude machen zu können :-)

Kurz nach der Jahrtausendwende waren Sticker eine Zeitlang fester Bestandteil der N-ZONE. Heutzutage legen wir öfters Poster bei.

LESERPOST

HOLT DEN BEN ZURÜCK INS BOOT!

Tilman will nicht nur Ben wieder haben, sondern hat auch spannende Ideen für uns.

Konnichiwa Lukas,
ich lese die N-ZONE erst seit kurzem (seit Mitte 2015), war davor auch ein „Häretiker“ (habe ein anderes Magazin gelesen, Schande über mich!) und überspringe jetzt einfach mal das Lob … Scherz, ihr seid die Besten! Ich habe einige Ideen, was ihr neben dem Heft (falls ihr da noch Zeit habt :D) machen könntet: Was zum Beispiel zu euch passen würde, wären interessante und amüsante YouTube-Videos. Auch möglich wären Podcasts, in denen beispielsweise Laureen, Lukas und Marco (oder auch andere) über diverse Gaming-Themen reden. So nochmal zum Lob: Ihr seid die Besten, macht weiter so und bringt Ben doch noch irgendwie dazu, bei euch zu arbeiten :D

Tilman

Lukas: Danke für dein tolles Lob! Das mit Ben haben wir erledigt, der schaut zum Glück immer noch häufig bei uns rein :-) Zu deinen Ideen: YouTube-Videos würden wohl zu viel Aufwand bedeuten. Aber guck doch mal auf videogameszone.de und pcgames.de, da wirst du in dem einen oder anderen Video immer wieder mal ein bekanntes Gesicht aus der Redaktion sehen! Ein N-ZONE-Podcast ist intern immer wieder im Gespräch, bisher aber am recht hohen Arbeitsaufwand gescheitert. Sollte sich da mal was ergeben, steht es natürlich in der N-ZONE!

LESERPOST

JAPANISCHE SPIELE AUF DEM DEUTSCHEN 3DS?

Leser Finn fragt: Kann man japanische Spiele auch auf dem deutschen 3DS spielen?

Hallo lieber Lukas,
hier bin ich wieder – ist meine zweite Mail an die N-ZONE :D Ich wollte fragen, ob man ein aus Japan importiertes *Yo-kai Watch 2* und *Yo-kai Watch Busters* auf einem deutschen 3DS spielen kann? Ich bin wirklich ein unglaublich großer *Yo-kai*-Fan, deshalb ist es mir sehr wichtig, dass ihr diese Frage beantwortet! Vielen Dank,

Finn Sarnes

Lukas: Da habe ich eine ganz kurze Antwort für dich – und leider wird sie dich nicht glücklich machen: Nein, leider kannst du japanische 3DS-Spiele aufgrund der Regionalsperre des Handheld nicht auf deinem europäischen 3DS spielen. Die einzige Möglichkeit, die du hast, ist, dir einen japanischen 3DS zu bestellen. Allerdings solltest du auch über gute Japanischkenntnisse verfügen, wenn du dir die beiden *Yo-kai*-Titel bestellen willst; sie sind nämlich sehr textintensiv.

BENS HARDWARE-ECKE

Habt ihr Ärger mit Konsolen, Konvertern, Kabeln und Co.? Macht euer Router Zicken oder habt ihr Fragen zu Hardware für Let's-Play-Videos oder Screenshots? Dann schreibt uns – der gute Ben hilft euch weiter!

Guten Tag, verehrte N-ZONE-Leserschaft! Hier in meinem kleinen, gemütlichen Hardware-Eck möchte ich euch nicht nur bei euren technischen Problemen mit euren Konsolen und dem ganzen Kabelkram drum herum helfen, sondern euch auch ein paar interessante Spielzeuge und Gadgets vorstellen. Und wisst ihr, was dringend eine Vorstellung nötig hat? Nerf-Guns! Ganz ehrlich, bis Anfang dieses Jahres hatte ich mit den Schaumstoff-Kanonen so gar nichts am Hut – bis mir dann eines Tages mein geschätzter Kollege Sascha Lohmüller einen Pakt unter Waffenbrüdern vorschlug: „Ich kaufe mir den Nerf-Bogen, du kaufst dir ein Nerf-Sturmgewehr!“ – sprach's und klickte den Order-Button. Zuerst dachte ich mir „Okay, 50 Euro zum Fenster rausgeschmissen, aber ich mag Sascha und ich mag Blödsinn, also drauf gepfiffen und das Ding bestellt!“ Keine drei Tage später waren Bogen und Schaumstoff-Gewehr dann hier im Büro… und was soll ich sagen? Wir haben ganze Stunden damit verbracht, quer durch die Computec-schen Räumlichkeiten zu ballern! Vereinzelte Layouter beschwerten sich darüber, dass sie Kunststoff-Raketen ausweichen mussten und versprengte Redakteure versuchten, unsere verschossenen Darts einzukassieren und zu verstecken, nicht ahnend, dass 100 davon vier Euro kosten. Zwei Wochen später hatte Marco eine Nerf-Shotgun, Chris eine Nerf-Winchester, Lukas ein Nerf-Scharfschützengewehr und Sascha und ich unser Arsenal verdreifacht. Freunde, die Teile machen echt Spaß (ja, auch die anderer Schaumstoffgun-Hersteller. Ein „Buh!“ der Schleichwerbung). Ich liebe diese Foam Flinger aber auch, weil man sie so herrlich modifizieren und an ihnen basteln kann! Wenn man an einem vollautomatischen Exemplar die Voltzahl verdoppelt, Lithium-Ionen-Akkus einbaut und alles gut ölt, geht das Ding so dermaßen ab, dass man es kaum in den Händen halten kann. Von der Geräuschkulisse eines doppelte Touren laufenden Nerf-Motors ganz zu schweigen: „WHRRRRRRRRR!!!“ <3

Sag mal!

DER N-ZONE-SPRECHBLASEN-WETTBEWERB

Dieser lustige Vorschlag unseres Lesers Sascha Mzyk gefiel uns am besten!

Und jetzt seid ihr dran: Was haben der Toad und der Shy Guy aus *Paper Mario: Color Splash* in dieser … interessanten Szene miteinander zu besprechen? Schickt uns euren Text bis zum **04. September 2016** an **lukas.schmid@computec.de**! Der unserer Meinung nach lustigste Text landet wie üblich im nächsten Heft!

DER PROMII-WETTBEWERB

Beim Promii-Wettbewerb wünschen wir uns ein Bild der Mii-Version eines von uns vorgegebenen Promis. Die unserer Meinung nach beste Version von Antiheld und Stinkstiefel Wario aus der letzten Ausgabe kommt von Leserin Michelle Krah!

Diesmal ein Mann, der uns durch seine sympathische Art sehr am Herzen liegt: Wir suchen ein Mii von Nintendo-Deutschland-Urgestein Harald Ebert! Die unserer Meinung nach beste Einsendung wird im nächsten Heft abgedruckt, der Gewinner erhält zudem die *Pokémon*-Plüschfigur Zorua!

Einsendeschluss ist der 04. September 2016. Schickt uns ein Bild eures Miis in guter Qualität oder den QR-Code an lukas.schmid@computec.de. Werdet kreativ – wichtiger als eine exakte Kopie des Promis ist eine interessante Gestaltung. Viel Spaß beim Basteln!

Mit freundlicher Unterstützung von Nintendo

LESERPOST

MONSTER HUNTER-TEST-FEEDBACK

Peter hat Feedback zu unserem *Monster Hunter*-Test für uns. Wir antworten ihm darauf.

Hallo,
in eurem Test zu *Monster Hunter Generations* hat mich und einen mitlesenden Freund eine Stelle sehr erheitert. Nachdem wir schon über den Qualitätsrückgang der N-ZONE in den letzten Jahren diskutiert hatten, hat uns ein Detail des Testes zu lautem Gelächter verleitet. Unter einem Bild auf Seite 49 steht geschrieben: „Fliegende Monster neigen dazu, sich über den Luftweg aus dem Staub zu machen." Schon diese an Wahrheitsgehalt kaum zu übertreffende Aussage, hat uns zum Schmunzeln gebracht. Aber richtig lustig war das, was dann folgte: „Visiert sie an, richtet die Kamera nach oben und achtet darauf, wohin sich der Schatten bewegt." Wir sind erfahrene Monsterjäger. Ihr vielleicht nicht, daher verzeihen wir es euch. Aber nach unzähligen Spielstunden, die wir in diversen Teilen der Reihe verbracht haben, war es stets so, dass der Schatten auf den Boden projiziert wurde. Wenn man die Kamera nach oben gerichtet hat, konnte man ihn leider nicht erkennen. Schöne Grüße, ein langjähriger Leser, in Gesellschaft eines ehemaligen Abonnenten, **Peter**

Lukas: Schön, dass wir dich erheitern konnten. Es ist nun einmal so, dass fliegende Monster im Spiel nicht ständig in den Lüften unterwegs sind. Er ist zwar relativ selbsterklärend, aber nichtsdestoweniger ist es ergo durchaus legitim, auf ihren Fluchtweg hinzuweisen. Deine zweite Anmerkung ist ein Fehler, wie er einem bei der Erstellung eines 100-Seiten-Magazins manchmal leider passiert. Natürlich ist hier gemeint, mit der Kamera nach unten zu blicken. Schade, dass du und dein Kumpel mit der Qualität der N-ZONE nicht zufrieden seid. Wir geben uns aber gerne für alle Leser, die im Gegensatz dazu Freude an unserem Heft haben, weiterhin so viel Mühe, wie wir nur können.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

MEHR METROID!

Huhu, ihr lieben N-ZONEler!
Zuerst natürlich ein Lob an euch alle. Leckerlis habe ich zwar keine, aber ich hoffe, warme Worte tun's auch. Der Grund, warum ich euch schreibe, ist die Vorschau in Ausgabe 08/16. Als ich sah, dass ihr ein Special zum Jubiläum von *Metroid* raushaut, habe ich mich tierisch gefreut. Es ist richtig schade, wie Nintendo mit dieser genialen Spielreihe umgeht. Schon 2011 wurde der 25. Geburtstag kaum gefeiert, das wird wohl 2016 genauso sein … meh. Trotzdem bzw. gerade deshalb schicke ich euch hiermit mal ein paar meiner *Metroid*-Fanarts. Vielleicht möchtet ihr ja mal einen Aufruf starten: Man sieht nämlich leider sehr selten bis gar keine *Metroid*-Leserkunst in der N-ZONE.

N-ZONE: Na, diesem Aufruf folgen wir doch mit großer Freude! Wir als riesige *Metroid*-Fans würden uns über weitere tolle Bilder wie deine auf jeden Fall freuen!

In diesem Sinne: Rock on and have fun! Eure Leserin **Dani**

FERN-SCHREIBER?

Liebes N-ZONE-Team,
zuallererst möchte ich mich bei euch für euer Magazin bedanken. Ich finde es so toll, wie ihr eure Artikel verfasst und wie ihr es schafft, mich mit euren Berichten aufzumuntern. Ihr seid spitze, macht bitte weiter so!

N-ZONE: Danke für die lieben Worte – wir bleiben fleißig bei der Arbeit, versprochen :-)

Ich schreibe euch zum allerersten Mal, da jetzt in ein paar Tagen im schönen Baden-Württemberg die Sommerferien beginnen und ich endlich Zeit habe, euch einen Brief mit ein paar Fragen zu schreiben. Meine erste Frage: Muss ich, wenn ich bei euch in der Redaktion arbeite, in Fürth/Nürnberg wohnen? Mein erster und größter Berufswunsch ist, dass ich irgendetwas mache, was ich mit anderen Leuten teilen kann (ich habe schon YouTube-Videos gemacht, habe Freunden bei der Schülerzeitung in meiner alten Schule geholfen und jetzt mache ich momentan Musik und lade sie auf YouTube hoch). Ich interessiere mich sehr für Videospiele, vor allem jene von Nintendo, und wäre überglücklich, bei so einem coolen Team arbeiten zu können! Nebenbei möchte (und werde) ich Japanologie und Koreanistik studieren, da Japan und Korea meine absoluten Lieblingsländer und Reiseziele sind und ich momentan sehr viel über die Geschichte und Kultur dieser beiden Länder lese.

N-ZONE: Als festes Redaktionsmitglied ist es leider zwingend notwendig, hier in der Nähe zu wohnen – es sei denn, du wärst bereit, jeden Tag eine mehrstündige Zug- oder Autofahrt auf dich zu nehmen. Als freier Mitarbeiter ist das zwar möglich, allerdings solltest du dann vorher zumindest einmal ein Praktikum bei uns absolviert haben; und ein vollwertiges Gehalt springt dabei auch nicht raus.

Könnt ihr mit Nintendo Kontakt aufnehmen, wenn ihr zum Beispiel einen Vorschlag für ein neues Game habt oder einen Vorschlag für eine neue Story für *Mario*?

N-ZONE: Wir können natürlich jederzeit mit Nintendos Deutschland-Niederlassung in Kontakt treten, die in Sachen Entwicklung aber keinerlei Befugnisse hat. Dafür muss man sich nach Japan wenden – und da haben wir auch nicht mehr Einfluss als Nintendo Deutschland, du oder jeder andere Leser.

Was ist für euch bei einem Videospiel am wichtigsten? Bei mir sind es zum Beispiel die Musik, die Story und der Spielspaß. Ich würde mir zum Beispiel beim nächsten *Monster Hunter* für Nintendos Heimkonsolen etwas mehr Story wünschen.

N-ZONE: Diese Frage lässt sich nicht wirklich beantworten, da die Geschmäcker und Ansichten in der Redaktion natürlich sehr verschieden sind. Für Marco etwa steht das Gameplay stets im Mittelpunkt, Lukas hingegen findet, das eine gute Handlung ebenso wichtig ist.

Besteht die Möglichkeit, dass das nächste *Monster Hunter* für Heimkonsolen noch für Wii U erscheint? Es ist ja noch nicht bekannt. Ob die NX Wii-U-Spiele wiedergeben können wird? Da ich nicht meine Wii-U-Spiele verkaufen will, mir meine Eltern aber nicht zu viele Konsolen auf einmal erlauben, ist das für mich relevant. Falls das nächste *Monster Hunter* nur für NX erscheint, dann kauf ich mir wohl oder übel die NX, weil ich ohne eine Monsterjagd nicht leben kann und *Monster Hunter* für mich eine der coolsten Serien ist, die ich je gespielt habe.

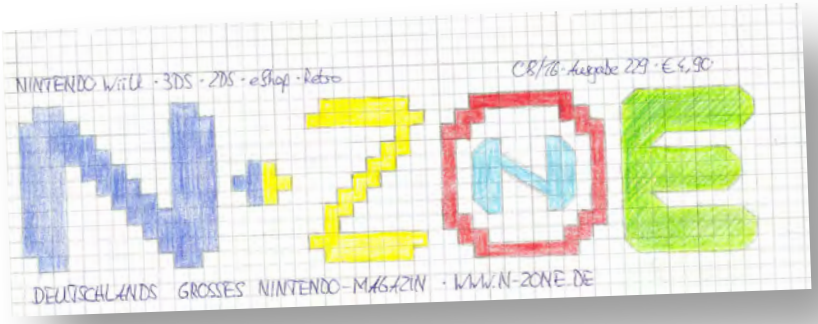
N-ZONE: Es ist nicht davon auszugehen, dass das nächste *Monster Hunter* noch für Wii U kommt – oder überhaupt für eine Heimkonsole, denn die Serie feiert primär auf Handhelds Erfolge. Aktuellen Gerüchten zufolge wird NX leider auch nicht abwärtskompatibel sein – ob sich das bewahrheitet, muss sich aber freilich noch zeigen. Aber wenn die NX-Konsole tatsächlich ein Handheld-Konsolen-Hybrid wird, ist ein neues *Monster Hunter*-Spiel dafür natürlich sehr wahrscheinlich.

Ich habe der Mail ein Bild beigefügt. Zu sehen ist euer N-ZONE-Logo, das ich pixeliger und mit mehr Farben dargestellt habe. Meine Frage ist: Würdet ihr, wenn ich euer Layouter wäre und ich euch dieses Logo vorhalten würde, es benutzen? Bitte um eine ehrliche Meinung :-)

N-ZONE: Nun, als offizielles Logo käme es wohl eher nicht infrage, da es sich zu sehr mit dem Stil unseres Heftes beißt. Prinzipiell ist es aber durchaus hübsch, weswegen wir es auch gerne mit unseren Lesern teilen :-)

Ich danke euch von ganzem Herzen schon mal im Voraus und wünsche euch frohes, weiteres Gelingen, viel Spaß, Freude und eine schöne Zeit! Bis zum nächsten Mal! Euer treuer Leser,

Ibo Osman



NINT-ENDE-O?

Hallo liebe N-ZONE,
ich finde euer Magazin einfach toll. Für uns Nintendo-Spieler seid ihr einfach unerlässlich! Ich habe allerdings die Befürchtung, dass es mit Nintendo so nicht mehr lange weitergeht. Der verschobene Release-Termin für die neue Konsole ist nur noch wie ein letzter Atemzug. Ich persönlich fände es sehr schade, wenn es auf diese Weise mit einer so großen Ära zu Ende ginge. Ich selbst spiele Nintendo seit dem N64 und habe eine sehr große Sammlung an Hard- und Software. Diese Liebe zu Nintendo habe ich auch meiner 14-jährigen Tochter mitgegeben. Aber auch sie ist enttäuscht von der Strategie, die Nintendo jetzt fährt. Viele Spiele kommen gar nicht mehr oder in Japanisch mit englischen Untertiteln. (*Harvest Moon* für die Wii U oder *Ace Attorney*). Wir hatten uns daher sehr auf das neue *Zelda* gefreut, denn mit dieser epischen Spieleserie hat ja mal alles angefangen. Und jetzt das! Ich hoffe wirklich, dass man dieses Spiel verschiebt, um es qualitativ hochwertig dem Kunden zu präsentieren. Trotzdem werden wir uns wohl alle langsam von Nintendo verabschieden müssen, wenn sich die Geschäftsstrategie nicht bald ändert. Ich bin mit 55 Jahren ein ganz altes Gaming-Semester und sehe es leider nun mal so. Es gibt natürlich auch tolle Spiele von Nintendo, aber für mich war und ist es eben *ZELDA*! Ich hoffe darum ganz inständig, dass Nintendo das alles noch zum Besseren wenden kann.

N-ZONE: Hi Gisela! Es freut uns immer, wenn etwas ältere Spiele-Semester sich auch noch für unser Heft erwärmen können :-) Prinzipiell hast du mit deiner Kritik natürlich recht – derzeit sieht es für Nintendo wirklich nicht allzu gut aus. Das große Aber ist aber natürlich NX. Nach Meinung vieler Branchen-Insider scheint Nintendo da an etwas sehr Vielversprechendem zu basteln. Wir können uns gut vorstellen und hoffen, dass die Konsole Nintendo wieder auf die Siegesstraße führt. Deine Kritik an *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* können wir aber nicht ganz nachvollziehen. Was stört dich denn genau daran? Die – zugegeben – recht maue Technik oder die spielerische Neuausrichtung? So oder so denken wir, dass man Nintendo hier einfach mal werkeln lassen muss; nach unseren An-

spiel-Terminen waren wir zumindest ausgesprochen beeindruckt von dem Spiel!

Mit freundlichen Grüßen,
Gisela Runkel

THE WITCHER 3 NX?

Moin, moin!
Heute gibt es zur Abwechslung mal Post aus Belgien, dem Land der Schokolade, Pralinen, Fritten und Starkbiere.

N-ZONE: Dann nur immer her damit! Was, keine Schoki und Fritten für uns? Schade ;-)

Ich besitze einige N-ZONE-Ausgaben und möchte einfach mal etwas Platz schaffen (als zweifacher Familienvater von 'nem Dreijährigen und 'nem zehn Monate alten Baby ist Platz mittlerweile ein Luxuswort ;-) Es handelt sich dabei um folgende Exemplare: 12/1997, 07-9/1998 und von der 09/2011 bis heute alle Ausgaben vollständig, außerdem das Sonderheft zu *Zelda: Skyward Sword* und jenes zur Wii U. Wäre nett, wenn ich über eure Leserbrief-Ecke Interessenten an Land ziehen würde. Ich gedenke die Ausgaben zwar nicht zu verschenken, verlange allerdings auch keine Unsummen.

N-ZONE: Kein Problem! Wer Interesse hat, schreibt an lukas.schmid@computec.de und wir vermitteln zwischen euch :-)

Bin seit letztem Sommer meiner großen Liebe Nintendo untreu geworden und hab 'n Techtelmechtel mit 'ner Xbox 360 angefangen, da ich schon seit Jahren neidisch auf Spieleperlen wie *Red Dead Redemption*, *Fallout 3* und vor allem *The Elder Scrolls V: Skyrim* geschielt habe (hätte nie gedacht, dass einmal ein Spiel meinen absoluten Lieblingstitel *The Legend of Zelda: A Link to The Past* vom Thron stoßen würde, aber dieses Game hat's tatsächlich geschafft). Nun liebäugle ich mit 'ner Xbox One, allerdings reizt mich bislang nur *The Witcher 3*. Außerdem steck ich all meine Hoffnungen in den/die/das NX, zumal ich 'n leidenschaftlicher *Mario*- und *Zelda*-Fan bin (was meine Schüler/Schülerinnen – bin Pauker – bestätigen würden, ziert doch ein selbst gezeichneter Latzhosenträger meine Schultasche). Haltet ihr es für möglich oder gar wahrscheinlich, dass renommierte Dritthersteller wie Rockstar Games, CD Projekt Red und natürlich Bethesda jemals auf 'ner Nintendo-Konsole heimisch würden? Ich glaub eher nicht, aber träumen darf man ja.

N-ZONE: Nun, so unwahrscheinlich ist das nicht. Mit NX scheint Nintendo hinsichtlich der technischen Leistung ja zumindest zur Konkurrenz aufschließen zu wollen, was Umsetzungen entsprechender Spiele schon mal grundsätzlich möglich macht. Ob es diese dann auch gibt, hängt aber natürlich alleine vom Erfolg der Konsole und dem Willen der Entwickler ab. Gerade zum Launch darfst du aber so gut wie sicher mit Ports von Spielen wie *The Witcher 3*, *Fallout 4* oder *Batman: Arkham City* rechnen (was jetzt bitte nicht als NX-Bestätigung für diese Spiele verstanden werden soll!). Dabei muss aber klar sein: Wie der Support in einem Jahr nach Release aussieht, steht noch in den Sternen.

Wie dem auch sei, ich geb Big N noch 'ne Chance und spar auf NX hin (ich tippe bei diesem Codenamen ja auf N(intendo) römisch 10, da es ihre 10. Konsole wird: 1. NES, 2. Game Boy, 3. SNES, 4. N64, 5. Gamecube, 6. DS, 7. Wii, 8. Wii U, 9. 3DS, 10. NX (die ganzen Game-Boy-Color- und DS-Updates, geschweige denn den Virtual Boy, zähl ich mal nicht mit). Okay, das war's von meiner Seite. Macht weiter so wie bisher, bewahrt euch eure Leidenschaft für Big N, aber vermeidet bitte Testergebnisse von 93 % (*Skyward Sword*), wenn ihr anschließend in 'nem *Zelda*-Special (Ausgabe 06/2016) diesen Ableger so beschreibt, als wäre er eher mit 85 % bewertet worden (was es meiner Meinung nach auch getan hätte) – nicht gerade stimmig!

N-ZONE: Der Grund dafür: zwei Redakteure, zwei Meinungen :-)

Liebe Grüße aus Belgien wünscht
Oli Watroba

POKÉMON NO-GO

Moinsen liebes N-ZONE-Team!
Zuerst einmal die euch wahrscheinlich bekannten Lobgesänge: Ihr seid wohl das mit Abstand beste Games-Magazin, das ich kenne! Der Grund, warum ich euch schreibe, ist die wohl beliebteste App weltweit: *Pokémon Go*! Ich habe die App selbst ausgetestet und muss sagen, dass sie wirklich spaßig ist und einen dazu motiviert, als stubenhockender Gamer auch mal rauszugehen ;-) Jedoch gibt es eine Dinge, die ich stark an der App kritisiere. Das ist die Tatsache, dass etwa Krankenhäuser, Friedhöfe oder sogar KZ-Gelände als virtueller Spielplatz der Pokémon-Trainer verwendet werden. Selbst wenn sich auf besagten Orten zum Beispiel ein Tauboss befindet – da ist bei mir die Grenze erreicht. Ich finde es einfach respektlos, auf Friedhöfen mit dem Handy herumzulaufen, da sich dort trauernde Leute befinden. Für mich ist da einfach Schluss. Ich habe sogar in Dänemark (im Urlaub) schon Kirchen gesehen, die Arenen waren. Auch das finde ich nicht in Ordnung, schließlich ist das ja ein religiöser Ort und auch hier empfinde ich das Spielen auf dem Handy respektlos. Wie seht ihr das denn? Eure Meinung würde mich echt interessieren.

N-ZONE: Du hast recht, das ist nicht ideal. Allerdings ist es natürlich so gut wie unmöglich, direkt zum Release jedes thematisch unpassende Areal zu berücksichtigen und von der Poké-Jagd auszuschließen. Es ist allerdings davon auszugehen, dass die Entwickler nach und nach entsprechende Hinweise nachverfolgen und Areale wie Kirchen oder Weltkriegsgedenkstätten zur Poké-freien Zone ernennen werden.

Grüße aus Alabastia ;), **Florian**

PAPIER-MISERE

Hallo N-ZONE Redaktion,
heute melde ich mich mal wieder. Die Lobeshymnen muss ich leider weglassen, denn ich habe eine traurige Nachricht: Jemand ist gestorben. Wer? Paper Mario! Als *Paper Mario*-Fan ist es einfach nur schrecklich mitanzusehen, wie Nintendo die Reihe immer weiter zerlegt. Ich meine, nach den ersten beiden Teilen kam *Super Paper Mario*, welches zwar ein anspruchsloses Kampfsystem hatte, aber in seiner Mischung aus Jump & Run und RPG auch gut war, denn es hatte immer noch Charaktere, Sammelwahn, witzige Gegner, kreative Welten etc. Dann kam *Sticker Star*. Dieses Spiel zerlegte fast alles, wofür *Paper Mario* ursprünglich stand. Miyamoto, was soll das? Einfach die Erfahrungspunkte zu entfernen! Und jetzt sind wir hier. *Paper Mario:*

Unter dem Pseudonym „Link Hyrule" schickte uns ein Leser diese hübsche Zeichnung von Prinzessin Zelda und Midna aus *The Legend of Zelda: Twilight Princess*. Danke dafür!

Auf 3.000 Stück limitiert ist dieser Poké-Schlüsselanhänger unseres Lesers Beni Birkenender. Ein cooles Sammlerstück!

Color Splash ist angekündigt und *Paper Mario* für mich offiziell tot. Auf Fan-Geschrei reagiert Nintendo ja leider überhaupt nicht. Da bleibt mir eigentlich nur noch zu sagen: Game over.

N-ZONE: Über die *Paper Mario*-Neuausrichtung kann man natürlich geteilter Meinung sein. Wir finden es aber auch sehr schade, dass sich Nintendo nicht mehr am Spielprinzip und dem Handlungsaufbau des genialen *Paper Mario: Die Legende vom Äonentor* für den Gamecube orientiert; das ist es schließlich, was die Fans der Reihe sich seit Jahren wünschen.

Und ganz zum Schluss: Aioli ist cooler als Limone :P Bis zum nächsten Leserbrief, **Thomas S.**

BAUERSFREUDEN

Liebes N-ZONE-Team,
mit Begeisterung habe ich gestern die neue Ausgabe eures Magazins gekauft. Die Freude wurde noch größer, als ich die Ankündigung des neuen *Harvest Moon*-Spiels und des zweiten Teils von *Story of Seasons* entdeckte. Dazu meine Frage: Werdet ihr auch dazu ausführlicher berichten, wenn es weitere Infos gibt? Ich glaube, darüber würden sich einige *Harvest Moon*-Spieler sehr freuen. =)

N-ZONE: Worauf du dich verlassen kannst! Wir bleiben mit Vorschauen und – sobald es erscheint – mit dem Test am Ball :-)

Liebe Grüße, **Katrin**

POKÉ-WER?

Liebes N-ZONE-Team,
die üblichen Belobigungszeilen spare ich mir, die bekommt ihr bestimmt zuhauf von anderen Lesern :D Wie ihr wisst, sind *Pokémon* und Nintendo durch *Pokémon Go* wieder in aller Munde. Nintendos Aktie schießt in die Höhe und hat nach aktuellem Stand mehr als das Doppelte an Wert hinzugewonnen. Aber ist das gerechtfertigt? Wem gehört denn nun die Marke Pokémon? Warum ist es nicht möglich, dass *Pokémon* auf Nintendo-fremden Plattformen (Handy ausgenommen) erscheint? Wer ist die Pokémon Company eigentlich und warum hat sich bisher kein Unternehmen wie z. B. Microsoft so stark in die Pokémon Company eingekauft, um Lizenzrechte für *Pokémon* zu bekommen? Ist das überhaupt möglich? Fragen über Fragen, auf die das Internet unterschiedliche und unklare Antworten gibt.

N-ZONE: Eine ausführliche Antwort auf deine Fragen würde den Platz sprengen, der uns zur Verfügung steht. Wir empfehlen aber einen Blick in unser großes Pokémon-Special in Ausgabe 09/2015, in dem wir uns unter anderem mit diesem Thema beschäftigen. Kurz zusammengefasst: Die Marke *Pokémon* gehört jeweils zu einem gewissen Teil Nintendo, Game Freak und Creatures Inc. Nintendo alleine hat aber die Rechte am Pokémon-Logo sowie den Kreaturen-Namen und damit sehr viel Einfluss, was die Lizenzvergabe betrifft. Die Pokémon Company ist eine Kollaboration der drei an der Marke beteiligten Unternehmen, die unter diesem Namen agieren und sich auf diesem Weg etwa um Lizenzfragen kümmern. Solange Nintendo also nicht das Okay gibt, können die anderen beteiligten Firmen keine Entwicklungs-Übereinkommen treffen; ein Xbox-*Pokémon*-Spiel wird es also so schnell nicht geben.

Ich bedanke mich schon im Voraus für eine eventuelle Antwort und verbleibe mit freundlichen Grüßen. MfG,
ein treuer Leser und Abonnent

MARIO-BÜCHLEIN

Hallöchen liebes N-ZONE-Team,
ihr seid, und damit untertreibe ich keines Weges, das fanfreundlichste Magazin, das ich kenne! Angefangen von den schicken Postern bzw. Heften über die interessanten Spieletests, die Gewinnspiele bis hin zum Thema des Monats. Die Themen dazu sind immer aktuell und interessant sowie sachlich geschrieben!

N-ZONE: Danke für das tolle Lob, lieber Max :-)

Ihr hattet in Ausgabe 01/16 einige tolle Weihnachtgeschenkideen für Nintendo-Fans gebracht. Ich war erstaunt, denn den Großteil der Merchandise-Artikel kannte ich noch gar nicht. Könntet ihr eventuell öfters auf solch eine Art über Merchandise-Artikel schreiben?

N-ZONE: Solche Artikel wird es wohl immer mal wieder geben – gerade um die Weihnachtszeit herum bieten sie sich natürlich an.

In der gleichen Ausgabe hattet ihr euer großes Weihnachtsgewinnspiel veranstaltet. Dabei bin ich auf die Fan-Artikel von *Super Mario Maker* gestoßen. Könnt ihr mir verraten, woher ich dieses schicke Notizbuch von *Super Mario Maker* bekomme? Ich bin nämlich ein großer Fan von *Super Mario Maker* und sammle jedes Merchandise, was ich davon bekommen kann. Leider ist die Auswahl dabei vergleichsweise klein gehalten.

N-ZONE: Wir haben ein wenig recherchiert und tatsächlich ist das Notizbuch anscheinend nicht frei verkäuflich. Du kannst dich aber einmal direkt an Nintendo wenden und nachfragen, ob du das Buch eventuell dort erstehen kannst.

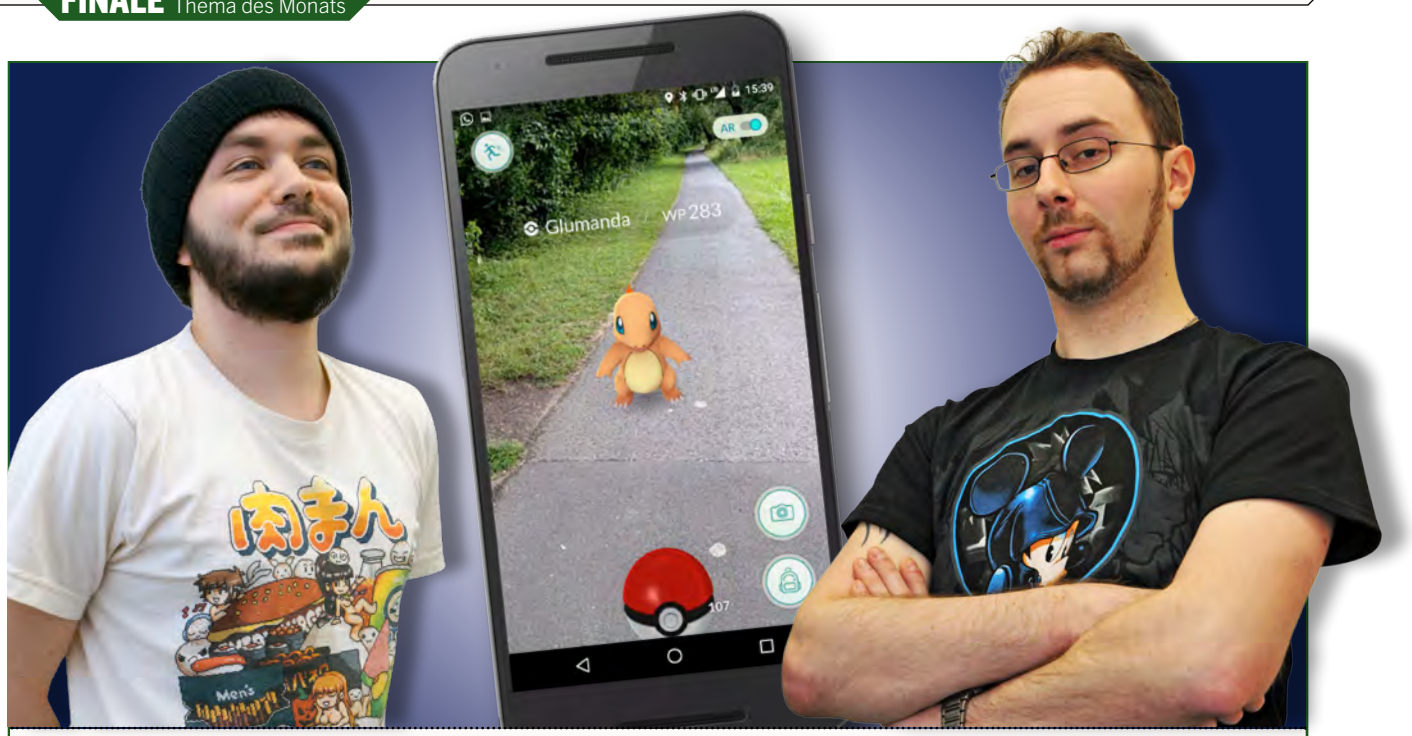
Könntet ihr in der nächsten Ausgabe eventuell ein Poster mit der Landschaft von *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* dazulegen? Dieses würde ich mir gleich über meinen Schreibtisch hängen. Mit dem nächsten Leserbrief hänge ich auch ein Bild meiner Sammlung an.

N-ZONE: In der nächsten Ausgabe wird das wohl eher noch nix – es ist aber nicht auszuschließen, dass wir in den Monaten bis zum Release einmal ein *Zelda*-Poster im Heft haben werden! Auf dein Sammlungsbild freuen wir uns schon sehr :-)

Viele Grüße, **Max**

Unsere Leserin Doris Pittner ließ und dieses hübsche Bild eines selbst gebastelten Pummeluffs zukommen. Danke für das kleine Kunstwerk!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: lukas.schmid@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth



UND ALLES WAR POKÉMON

Dank *Pokémon Go* sind die Taschenmonster wieder in aller Munde. Natürlich auch bei uns!

Marco: Nun, Viktor. Wie wir schon damit gerechnet haben, ist *Pokémon Go* kurz nach seiner Erstveröffentlichung in den USA durch die Decke gegangen. Dass die App rund um die kleinen Taschenmonster aber so schnell zum am meisten heruntergeladenen Smartphone-Spiel aller Zeiten werden soll – das hat wohl keiner von uns kommen sehen! Fast schon könnte man meinen, dass sich der Hype wiederhole, der die Pokémon schon zur Jahrtausendwende ins kollektive Gedächtnis gepresst hat. Bist auch du wieder auf die Jagd gegangen oder hat dich das Fieber dieses Mal verschont?

Vik: Den brutalen Giga-Erfolg von *Pokémon Go* hätte ich vorher auch nicht erwartet. Dass die *Pokémon*-Formel als kostenloses Spiel bei der großen Zielgruppe an Smartphone-Nutzern einschlägt, war sicher den meisten klar. Aber mit welcher Geschwindigkeit *Pokémon Go* seit seinem Launch einen Rekord nach dem nächsten bricht, ist regelrecht schockierend. Und das, obwohl es in vielen Ländern nach wie vor noch gar nicht veröffentlicht wurde. Und was deine Frage betrifft: Ja, auch ich habe mich auf Taschenmonster-Jagd begeben. Einerseits war ich neugierig, wie viel von den eigentlichen *Pokémon*-Spielen drin steckt und andererseits kam ich wegen der Arbeit an unserem Sonderheft zu diesem Thema (für das ich jetzt hier einfach mal schamlos Werbung mache :D) sowieso nicht drum herum. Bisher bin ich hin- und hergerissen. Irgendwie macht die Suche und Jagd nach den Monsterchen Spaß. Doch auf der anderen Seite ist *Pokémon Go* im aktuellen Zustand echt dünn, weshalb mir so allmählich die Abwechslung fehlt.

Marco: Persönlich habe ich das Spiel bislang nur auf dem Smartphone meiner Freundin miterleben können. Dort stand natürlich der Aspekt des Sammelns der verschiedenen Pokémon auf dem Tagesplan, was an einem sonnigen Samstag in der Nürnberger Innenstadt viele Früchte trug. Was mir bislang eindeutig fehlt, ist eine vernünftige Option, einzelne Pokémon effektiver aufzustufen. Mir graut es jetzt schon davor, Hunderte von Pokémon einzufangen und in Bonbons zu verwandeln, nur damit ich am Ende ein halbwegs kampfstarkes Simsala mein Eigen nenne. Auch dass die Kämpfe allein auf die Arena beschränkt sind, missfällt mir aktuell noch sehr. Ich hoffe, dass Niantic da noch ordentlich nachbessert. Bis dahin dürfte ich vielleicht sogar ein Handy haben, auf dem das Spiel läuft.

Vik: Ja, da stimme ich dir zu. Ich vermisse auch noch zahlreiche Features. An manche Dinge, Pokémon Center etwa, ist man von den Hauptspielen inzwischen einfach schon gewöhnt. Andere fehlende Spielfunktionen, die in *Pokémon Go* derzeit noch fehlen, sind hingegen sogar ein absolutes Muss für *Pokémon*: Das Tauschen der Taschenmonster sowie Trainer-Duelle gegen andere Spieler zum Beispiel. Alle drei genannten Inhalte haben die Entwickler zwar schon angekündigt, doch ich hoffe sehr, dass sie mit den Updates nicht zu lange warten. Auf der anderen Seite kann ich auch verstehen, dass sich Niantic zunächst auf die Veröffentlichung in anderen Ländern konzentriert – schließlich warten viele *Pokémon*-Fans noch darauf, überhaupt mit der Jagd beginnen zu können.

Marco: Vor allem hat Niantic bislang nur die Fans der allerersten Stunde berücksichtigt – ich kann mir gut vorstellen, dass es noch viele Fans gibt, die lieber mit den neueren Pokémon-Generationen ins Feld ziehen wollen. Bis wirklich alle Taschenmonster in *Pokémon Go* enthalten sind, dürfte noch viel Zeit ins Land gehen. Man muss abwarten, wie viele aktive Spieler die App bis dahin noch zählen wird. Und welche Features auf dem Weg dorthin noch integriert werden.

Vik: Selbst wenn die Spielerzahlen in den kommenden Wochen deutlich schwinden sollten, kann ich mir gut vorstellen, dass viele zu einem späteren Zeitpunkt zumindest wieder reinschauen, wenn erst mal mehr Inhalte da sind. Gerade wenn es heißt, dass nun weitere Pokémon aus späteren Generationen ihren Weg ins Spiel finden, dürfte das für eine Rückkehr der Spieler sorgen. Ich für meinen Teil spiele nur noch sporadisch bis ein paar Updates mit neuen Inhalten kommen.

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15 % sparen**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 50,00/12 Ausg.; Österreich: € 57,50/12 Ausg.; Ausland: € 62,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

1317385

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 10/2016
ab 21.09.16 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft
in der Regel schon einige Tage früher!

NEUHEITEN VON DER GAMESCOM (Vorschau)

Wir sind wie gewohnt für euch auf der Gamescom vor Ort und checken die Spiele für Wii U und 3DS aus. Unsere Erfahrungen gibt's dann in der nächsten Ausgabe.

METROID PRIME: FEDERATION FORCE (Test)

Seit der Ankündigung steht die Frage im Raum, ob *Federation Force* dem großen *Metroid*-Namen gerecht werden kann. Wir finden es im nächsten Heft heraus!

DRAGON QUEST VII (Test)

Lange Zeit nach dem Japan-Release kommt das 3DS-Remake nun auch zu uns. Wir machen den Test.

POKÉMON SONNE/MOND (Vorschau)

Fans der Taschenmonster können sich auf eine Vorschau mit frischen Infos zu den kommenden *Pokémon*-Spielen freuen.

Games TV 24:
Die Video-App für Gamer!

Verfügbar auf allen wichtigen Plattformen!

GAMES TV 24

Die kostenlose App hat für alle Spielebegeisterten eine Menge zu bieten: redaktionell erstellte tägliche Shows, Previews und Testberichte, topaktuelle Spieletrailer, Let's-Play-Videos, verschiedene Themenkanäle sowie eine clevere Menüführung und angenehm kurze Ladezeiten. *Games TV 24* gibt es als Gratis-Download für iOS-, Android- und Windows-Geräte (Smartphones und Tablets) in den jeweiligen App-Stores!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Viktor Eippert verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	David Bergmann, Susanne Braun, Thomas Eder, Laureen Eggmann, Johannes Gehrling, Lucas Kaczynski, Benjamin Kegel, Katharina Reuß, Felix Schütz
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Jörg Gleichmar (Ltg.)

www.n-zone.de

Head of Online	Christian Müller
Chefredakteur Online	Wolfgang Fischer
SEO/Produktmanagement	Stefan Wölfel
Redaktion	Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 221 2716-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elbberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 29 vom 01.01.2016

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und weiteren Ländern ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1–3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

Eure Sieger stehen fest!

DER COMPUTEC GAMES AWARD

Checkt jetzt die Gewinner auf
www.bamaward.de!

computec MEDIA

VIDEO GAMES LIVE™

IN CONCERT

mit Tommy Tallarico

MUSIK DER BESTEN VIDEOSPIELE LIVE
MIT ORCHESTER UND CHOR

NÜRNBERG
Meistersingerhalle
12.11.2016
19:30 UHR

BERLIN
Tempodrom
13.11.2016
20:00 UHR

"Bezaubernd! Bombastisch!" - NY Times

"Incredible! Dramatic!" – BBC News

„Die Show ist ein audiovisuelles Erlebnis" - BILD

NürnbergMusik

kulturgipfel

Tickets erhältlich unter: www.eventim.de oder
www.videogameslive.com

eventim